

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI
PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DI KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI
KEPEK KULON PROGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Gesti Lutfiyani
12108241115

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI KEPEK KULON PROGO” yang disusun oleh Gesti Lutfiyani, NIM 12108241115 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta,

2016

Pembimbing,

Bambang Saptono, M.Si

NIP. 19610723 198803 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta,

2016

Yang menyatakan,

Gesti Lutfiyani

NIM. 12108241115

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI KEPEK KULON PROGO” yang disusun oleh Gestti Lutfiyani, NIM 12108241115 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 April 2016 dan dinyatakan lulus.

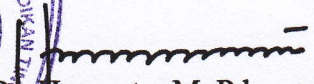
DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Bambang Saptono, M. Si.	Ketua Penguji		13-5-2016
Woro Sri Hastuti, M. Pd.	Sekretaris Penguji		16-5-2016
Sungkono, M. Pd.	Penguji Utama		10-5-2016

18 MAY 2016

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 0014

MOTTO

“orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi”

(Ernest Newman)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu tercinta, yang selalu memberi bimbingan dan arahan dalam hidupku
2. Almamater UNY
3. Keluarga, Agama, Nusa, dan Bangsa.

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI
PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DI KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI
KEPEK KULON PROGO**

**Oleh:
Gesti Lutfiyani
12108241115**

ABSTRAK

Penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik belajar IPA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan permainan *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas III SD Negeri Kepek Kulon Progo.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dimana peneliti dibantu oleh guru sebagai pemberi tindakan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Kepek yang berjumlah 30 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan persentase. Peningkatan motivasi belajar mencapai keberhasilan jika mencapai persentase lebih dari 60% atau dalam kategori tinggi.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Kepek dengan menggunakan media *puzzle*. Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dilihat dari hasil analisis motivasi belajar siswa. Hasil penelitian diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa sebelum mendapat tindakan adalah 23,98% kategori rendah. Persentase rata-rata motivasi belajar siswa di kelas III selama pemberian tindakan pada siklus I mencapai 38,055% kategori sedang. Persentase setelah siklus II mencapai 64,135% kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi peningkatan motivasi belajar siswa yang menunjukkan siswa telah tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa), menunjukkan minat pada bermacam-macam masalah orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, dapat mempertahankan pendapatnya, senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal.

Kata kunci: motivasi belajar, media *puzzle*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media *Puzzle* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kepek Kulon Progo”. Tugas akhir skripsi ini disusun sebagai persyaratan memperoleh gelas Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta.

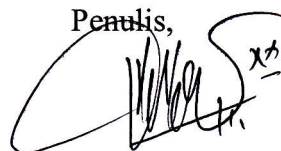
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya atas segala kebijakan sehingga penulis mendapat kesempatan untuk menempuh studi di Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya atas segala arahan, kebijakan, dan perhatiannya sehingga skripsi ini dapat selesai.
3. Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian beserta dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini .

4. Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar (PSD) yang telah memberikan dukungan dan membantu kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Bambang Saptono, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan, bantuan, dan motivasi dengan penuh kesabaran sampai selesainya skripsi ini.
6. Ibu Murtiningsih, M.Pd sebagai pembimbing akademik yang telah memberikan bantuan, dorongan, dan bimbingan dalam perkuliahan.
7. Bapak Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
8. Bapak Sumardiyana, M.Pd selaku kepala SD Negeri Kepek yang telah memberikan izin penelitian.
9. Ibu Parsiyati, A.Ma.Pd yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
10. Keluarga dan sahabat-sahabat kami, terima kasih atas dukungan yang tak pernah putus.
11. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian tugas akhir skripsi ini.

Teriring doa semoga segala amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 24 Maret 2016

Penulis,

Gesti Lutfiyani

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
1. Motivasi Belajar	9
2. Media Pembelajaran	27
3. <i>Puzzle</i> sebagai Media Pembelajaran	39
4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	43
B. Kerangka Berpikir	47
C. Hipotesis Penelitian	48
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	49

B. Subjek Penelitian	50
C. Lokasi Penelitian	50
D. Desain Penelitian	51
E. Teknik Pengumpulan Data	55
F. Instrumen Penelitian	56
G. Teknik Analisis Data	58
H. Kriteria Keberhasilan	59

BAB IV PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SD Negeri Kepek	60
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	60
2. Kondisi Awal	61
B. Hasil Penelitian	65
1. Siklus I	65
a. Perencanaan	66
b. Pelaksanaan	67
c. Observasi	72
d. Refleksi	75
2. Siklus II	79
a. Perencanaan	79
b. Pelaksanaan	81
c. Observasi	86
d. Refleksi	88
C. Pembahasan	90
D. Keterbatasan Penelitian	93

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	94
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Observasi Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	99
Lampiran 2. Pedoman Observasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa	100
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	103
Lampiran 4. Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 1	124
Lampiran 5. Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 2	126
Lampiran 6. Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 1	128
Lampiran 7. Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 2	130
Lampiran 8. Dokumentasi KBM.....	132
Lampiran 9. Foto media <i>puzzle</i>	134
Lampiran 10. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa	137
Lampiran 11. Hasil Observasi Penggunaan media <i>puzzle</i>	147
Lampiran 12. Deskripsi Observasi Motivasi Belajar Siswa	155
Lampiran 13. Surat Perizinan	162

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ciri-ciri Anak yang Memiliki Motivasi Tinggi	25
Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Observasi Peningkatan Motivasi Belajar	57
Tabel 3. Kisi-kisi Pedoman Observasi Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	57
Tabel 4. Kriteria Penilaian Skala Motivasi Belajar	59
Tabel 5. Hasil Pengamatan Skala Motivasi Belajar Siswa pada Tahap Pra Tindakan	64
Tabel 6. Motivasi Belajar Siswa Kelas III Setelah Mendapatkan Tindakan Penggunaan Media <i>puzzle</i> pada Siklus I	74
Tabel 7. Hasil Refleksi Siklus I	78
Tabel 8. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa setelah Mendapat Tindakan pada Siklus I dan Siklus II	87
Tabel 9. Hasil Refleksi Siklus II	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Puzzle</i>	39
Gambar 2. Siklus PTK menurut Kemmis & Mc Taggart	51
Gambar 3. Diagram Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Kepek Prasiklus	65
Gambar 4. Diagram Presentase Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Kepek setelah Siklus I	75
Gambar 5. Diagram Presentase Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Kepek setelah Siklus II	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha sadar guru untuk menimbulkan proses belajar pada diri siswa. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 5) mengungkapkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan demikian, pembelajaran akan terjadi apabila terdapat guru, siswa dan materi pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan tersebut harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar siswa adalah mencapai perkembangan optimal, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran ditujukan supaya siswa dapat mencapai perkembangan yang optimal dalam ketiga aspek tersebut.

Salah satu komponen yang ada dalam proses pembelajaran adalah guru. Secara sederhana guru dapat diartikan sebagai orang yang memberikan ilmu kepada anak didiknya. Syaiful Bahri Djamarah (2005: 32) menyatakan bahwa guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual dan klasikal, di sekolah maupun di luar sekolah. Oleh karena itu, Sardiman (2006: 125) mengatakan bahwa guru yang merupakan salah satu unsur di bidang kependidikan harus berperan serta secara aktif dan menempatkan

kedudukannya sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang.

UU No. 14 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 1 tentang Guru dan Dosen mengatakan bahwa Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dalam pembelajaran, guru memiliki tugas yang cukup berat, guru harus merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Sebagai perencana, guru harus mampu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Tidak hanya merancang, guru juga harus mampu melaksanakan apa yang telah dirancangnya ke dalam sebuah pembelajaran yang efektif dan efisien. Setelah melaksanakan pembelajaran, guru juga harus mengukur tingkat keberhasilan anak didiknya melalui proses evaluasi.

Pembelajaran tidak akan berhasil hanya dengan guru saja, faktor lain yang berpengaruh dalam pembelajaran adalah anak didik (siswa). Siswa merupakan subjek didik yang harus dikembangkan kemampuannya. Dalam suatu pembelajaran, siswa berperan sebagai subjek pembelajaran, sedangkan guru adalah sebagai fasilitator, motivator, organisator, dan pembimbing siswa-siswanya. Setiap siswa memiliki kompetensi yang beragam, kemampuan yang dimiliki siswa satu dengan siswa yang lainnya berbeda-beda. Anak didik adalah manusia yang memiliki potensi akal untuk dijadikan

kekuatan agar menjadi manusia yang cakap. Oleh karena itu, guru harus mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal.

Pembelajaran akan berhasil apabila gurunya profesional, dan anak didiknya memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sebagai motivator, guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar pada diri anak supaya bergairah dan aktif dalam belajar. Sardiman (2006: 75) menyatakan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan perasaan tidak suka itu. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Motivasi belajar berperan dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Hasil belajar akan optimal apabila ada motivasi yang tepat. Sugihartono (2012: 20-21) mengungkapkan bahwa Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah dalam mencapai kesuksesan meskipun banyak kesulitan. Motivasi belajar yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa yaitu: adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang tinggi, adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam belajar, adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi.

Sebagai motivator, guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar. Dalam upaya memberikan motivasi, guru dapat

menganalisis motif-motif yang melatar belakangi anak didik malas belajar dan menurun prestasinya di sekolah

Motivasi dapat efektif bila dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan anak didik. Penganekaragaman cara belajar, memberikan penguatan dan sebagainya, juga dapat memberikan motivasi pada anak didik untuk lebih bergairah dalam belajar. Peranan guru sebagai motivator sangat penting dalam interaksi edukatif, karena menyangkut esensi pekerjaan mendidik yang membutuhkan kemahiran sosial, menyangkut performance dalam personalisasi dan sosialisasi diri (Syaiful Bahri Djamarah, 2005: 45). Dengan ini, guru perlu menyadari dirinya sebagai pemikul tanggung jawab untuk membawa anak didiknya kepada tingkat keberhasilannya.

Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan selama PPL di SDN Kepek serta studi pendahuluan yang telah dilakukan pada hari Rabu tanggal 14 dan 21 Oktober 2015 di kelas III SDN Kepek peneliti menemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut diantaranya adalah Metode Pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah. Siswa belum ditempatkan sebagai subjek dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar IPA. Suasana pembelajaran tidak kondusif. Siswa kurang termotivasi dalam belajar. Siswa lebih banyak menunggu pembelajaran dari guru dibanding mencari sendiri pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan. Siswa malu untuk bertanya kepada guru. Siswa tidak mengulang kembali pokok bahasan yang telah dipelajari. Namun, siswa terlihat sangat antusias ketika

pelajaran olah raga berlangsung. Mereka sangat senang meski harus merasakan capek dan panas di lapangan. Sebaliknya, ketika pembelajaran di kelas, motivasi belajar siswa turun. Motivasi belajar siswa rendah pada beberapa mata pelajaran, namun yang paling membutuhkan penanganan adalah pada mata pelajaran IPA. Hal ini didukung dengan hasil wawancara guru kelas III SDN Kepek yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih sangat rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.

Permasalahan yang sangat kompleks seperti itu masih belum ada penanganan. Masalah pendidikan seperti ini tentu tidak bisa didiamkan saja, harus ada penanganan untuk menyelesaikan permasalahan seperti ini. Guru memerlukan inovasi-inovasi baru untuk memajukan pendidikan di Indonesia. Perlu ada perbaikan dalam cara mengajar, inovasi sangat diperlukan untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila motivasi belajar siswa meningkat, sehingga hasil belajar siswa juga mencapai tingkatan yang optimal.

Dalam pengembangan profesionalitasnya, guru dituntut untuk mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satu diantaranya adalah dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Hal ini sesuai dengan peran guru dalam pembelajaran di kelas adalah sebagai mediator. Oleh karena itu, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan. Hal tersebut dikarenakan media pendidikan merupakan alat komunikasi guru untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran media memberi arti yang penting dalam mengefektifkan proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pendidikan.

Media berfungsi sebagai perantara yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan motivasi belajar. Dengan menggunakan media, pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru (*teacher center*), tapi dapat berfokus kepada siswa. Selain itu, dengan menggunakan media dapat mengatasi kondisi siswa yang berbeda-beda. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme sehingga siswa tidak akan jenuh selama pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan hal itu, Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2006: 2) mengatakan bahwa dengan menggunakan media maka pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tindakan kelas mengenai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas III SDN Kepek Kulon Progo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah.
2. Siswa belum ditempatkan sebagai subjek dalam pembelajaran.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar IPA.
4. Suasana pembelajaran tidak kondusif.
5. Siswa kurang termotivasi dalam belajar.
6. Siswa lebih banyak menunggu pembelajaran dari guru dibanding mencari sendiri pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan.
7. Siswa malu untuk bertanya kepada guru.
8. Siswa tidak mengulang kembali pokok bahasan yang telah dipelajari.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dengan melihat kondisi serta permasalahan yang kompleks, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan masalah sebatas pada kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik belajar IPA.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan penelitiannya yaitu bagaimana meningkatkan motivasi belajar IPA melalui penggunaan media *puzzle* pada siswa kelas III di SDN Kepek, Kulon Progo.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar IPA melalui penggunaan media *puzzle* pada siswa kelas III di SDN Kepek, Kulon Progo.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa: dapat meningkatkan motivasi belajar IPA.
2. Bagi guru: sebagai masukan dalam memilih media pembelajaran IPA dan memberikan gambaran kepada guru mengenai media *puzzle* serta dapat mengembangkan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah: dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Sebagai masukan kepada semua pihak yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman, 2006: 73). Mc. Donald (Oemar Hamalik, 2008: 158) mengatakan *motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Pengertian yang disampaikan oleh Mc. Donald ini mengandung tiga unsur penting yang saling berkaitan, yaitu:

- 1) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “neurophysiological” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa atau *feeling*, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.

- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yaitu tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut tentang kebutuhan.

Dengan ketiga elemen di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan, atau keinginan.

Sejalan dengan hal itu, Kompri (2015: 4) juga mengungkapkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan dari dalam individu untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Motivasi di sini merupakan suatu alat kejiwaan untuk bertindak sebagai daya gerak atau daya dorong untuk melakukan pekerjaan.

Motivasi juga dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu sendiri tumbuh di dalam diri manusia. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa

yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan memiliki banyak energi banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan.

b. Macam-Macam Motivasi

Frandsen (Sardiman, 2006: 87) menyebutkan beberapa jenis motivasi berdasarkan dasar pembentukannya, diantaranya adalah:

1) Cognitive motives

Motivasi ini menunjukkan pada gejala intrinsic, yakni menyangkut kepuasan individual. Kepuasan individual yang berada di dalam diri manusia dan biasanya berwujud proses dan prosuk mental. Jenis motivasi ini adalah semangat primer dalam kegiatan belajar di sekolah, terutama yang berkaitan dengan pengembangan intelektual.

2) Self-expression

Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia. Yang penting dalam kebutuhan individu itu tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi juga mampu untuk membuat suatu kejadian. Untuk itu, maka diperlukan kreatifitas, penuh imajinasi. Jadi, dalam hal ini seseorangitu memiliki keinginan untuk aktualisasi diri.

3) Self-enhancements

Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan seseorang. Ketinggian dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap manusia. Dalam belajar dapat diciptakan suasana kompetensi yang sehat bagi anak untuk mencapai suatu prestasi.

Disamping itu, Woodworth dan Marquis (Sardiman, 2006: 88)

juga membagi motivasi menjadi tiga, yaitu:

1) Motif atau kebutuhan organis

Misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk istirahat. Hal ini sesuai dengan jenis *Physiological drives* dari Frandsen.

2) Motif-motif darurat

Yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena adanya rangsangan dari luar.

3) Motif-motif objektif

Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

Sardiman, (2006: 89) juga membedakan motivasi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh anak yang suka membaca akan rajin mencari buku-buku untuk dibaca tanpa ada orang yang menyuruh atau mendorongnya. Dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukan (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri. Sebagai contoh konkret, seorang siswa belajar karena benar-benar ingin mendapat pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, bukan karena tujuan yang lain-lain. Motivasi intrinsik juga dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkait dengan aktivitas belajarnya.

Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan, ahli dalam bidang tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai adalah dengan belajar, tanpa belajar tidak mungkin memiliki pengetahuan, tidak mungkin juga untuk menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber dari kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang

terdidik dan berpengetahuan. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seorang belajar karena besok paginya akan ada ujian dengan harapan mendapatkan nilai yang bagus, sehingga akan dopuji oleh teman-temannya. Jadi, apabila dilihat dari tujuan kegiatan yang dilakukan, tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting, sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan adanya motivasi ekstrinsik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti sependapat dengan Sardiman yang menyatakan motivasi terdapat dua macam

yaitu motivasi intrinsik (motivasi yang berasal dari dalam diri individu) dan motivasi ekstrinsik (motivasi yang berasal dari luar). Dalam hal ini peneliti akan menumbuhkan motivasi ekstrinsik siswa melalui penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA di kelas III SDN Kepek Kulon Progo.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sesuatu yang penting dalam belajar. Hasil belajar akan menjadi optimal apabila terdapat motivasi. Semakin tepat motivasi yang diberikan, maka akan semakin berhasil pula pelajaran tersebut. Jadi, motivasi menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.

Sehubungan dengan hal di atas, maka Sardiman (2006: 85) mengungkapkan tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang siswa yang akan

menghadapi ujian dengan harapan lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Disamping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Sejalan dengan hal di atas, Oemar Hamalik (2008: 161) juga mengungkapkan bahwa fungsi motivasi meliputi hal berikut:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa adanya motivasi, maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Motivasi bagi pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

d. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, yang penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa melakukan aktivitas belajar. Dalam hal ini, tentu peran guru yang sangat penting. Bagaimana guru melakukan usaha untuk menumbuhkan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Untuk dapat belajar dengan baik, maka diperlukan usaha dan motivasi yang baik pula. Dalam hal ini perlu ditegaskan bahwa motivasi tidak pernah dikatakan baik, apabila tujuannya juga tidak baik. Sebagai contoh kalau motif yang timbul untuk suatu belajar karena rasa takut dan hukuman, maka faktor-faktor yang kurang enak itu dilibatkan ke dalam situasi belajar akan menyebabkan kegiatan belajar tersebut menjadi kurang efektif dan hasilnya kurang tahan lama, kalau dibandingkan dengan belajar yang didukung oleh suatu motif yang menyenangkan. Sehingga dengan kegiatan belajar itu kalau tidak melalui proses dengan didasari motif yang baik, atau mungkin karena rasa takut, terpaksa atau sekedar seremonial; jelas akan menghasilkan hasil belajar yang semu, tidak otentik dan tidak tahan lama.

Memberikan motivasi kepada seseorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar.

Oemar Hamalik (2008: 166-168) mengungkapkan beberapa hal yang sering dilakukan guru untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi siswanya. Hal itu adalah sebagai berikut:

1) Memberi angka

Umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru. Murid yang mendapat angka baik, akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar. Sebaliknya murid yang mendapat angka kurang, mungkin menimbulkan frustrasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik.

2) Pujian

Pemberian pujian kepada murid atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang.

3) Hadiah

Cara ini dapat juga dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada siswa yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik, memberikan hadiah bagi para pemenang sayembara atau pertandingan olahraga.

4) Kerja kelompok

Dalam kerja kelompok di mana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutanya, kadang-kadang

perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam kegiatan belajar.

5) Persaingan

Baik kerja kelompok maupun persaingan memberikan motif-motif sosial kepada murid. Hanya saja persaingan individual akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik, seperti: rusaknya hubungan persahabatan, perkelahian, pertentangan, persaingan antarkelompok belajar.

6) Sarkasme

Ialah dengan jalan mengajak para siswa yang mendapat hasil belajar yang kurang. Dalam batas-batas tertentu sarkasme dapat mendorong kegiatan belajar demi nama baiknya, tetapi di pihak lain dapat menimbulkan sebaliknya, karena siswa merasa dirinya dihina, sehingga memungkinkan timbulnya konflik antara murid dan guru.

7) Penilaian

Penilaian secara kontinue akan mendorong murid-murid belajar, oleh karena setiap memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Di samping itu, para siswa selalu mendapat tantangan dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti dan saksama.

8) Karyawisata & ekskrusi

Cara ini dapat membangkitkan motivasi belajar oleh karena dalam kegiatan ini akanmendapat pengalaman langsung dan bermakna baginya. Selain dari itu, karena objek yang akan dikunjungi adalah objek yang menarik minatnya. Suasana bebas, lepas dari keterikatan ruangan kelas besar manfaatnya untuk menghilangkan ketegangan-ketegangan yang ada, sehingga kegiatan belajar dapat dilakukan lebih menyenangkan.

9) Film pendidikan

Setiap siswa merasa senaang menonton film. Gambaran dan isi cerita film lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Para siswa mendapat pengalaman baru yang merupakan sesuatu unit cerita yang bermakna.

10) Belajar melalui radio

Mendengarkan radio lebih menghasilkan daripada mendengarkan ceramah guru. Radio adalah alat yang penting untuk mendorong motivasi belajar murid. Kendatipun demikian, radio tidak mungkin dapat menggantikan kedudukan guru dalam mengajar. Masi banyak cara yang dapat digunakan oleh guru untuk membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa. Namun yang lebih penting adalah motivasi yang timbul dari dalam diri murid sendiri seperti dorongan kebutuhan, kesadaran akan

tujuan, dan juga pribadi guru sendiri merupakan contoh yang dapat merangsang motivasi mereka.

Sejalan dengan hal itu, Gage & Berliner (Slameto, 2003: 177-178) menyarankan juga sejumlah cara meningkatkan motivasi siswa, tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran.

1) Penggunaan pujian verbal

Penerimaan sosial yang mengikuti suatu tingkah laku yang diinginkan dapat menjadi alat yang cukup dapat dipercaya untuk mengubah prestasi dan tingkah laku akademis ke arah yang diinginkan. Kata-kata seperti “bagus”, “baik”, “pekerjaan yang baik”, yang diucapkan segera setelah siswa melakukan tingkah yang diinginkan, merupakan pembangkit motivasi yang besar. Penerimaan sosial merupakan suatu penguat atau insentif yang relatif konsisten.

2) Penggunaan tes dalam nilai secara bijaksana

Kenyataan bahwa tes dan nilai dipakai sebagai dasar berbagai hadiah sosial, (seperti penerimaan lingkungan, promosi, pekerjaan yang baik, uang yang lebih banyak, dan sebagainya) menyebabkan tes dan nilai dapat menjadi suatu kekuatan untuk memotivasi siswa. Siswa belajar bahwa ada keuntungan yang diasosiasikan dengan nilai yang tinggi, dengan demikian memberikan tes dan nilai mempunyai efek dalam memotivasi siswa untuk belajar. Akan tetapi tes dan nilai harus dipakai secara

bijaksana, yaitu untuk memberikan informasi kepada siswa dan untuk menilai penguasaan dan kemajuan siswa, bukan untuk menghukum atau membanding-bandingkannya dengan siswa lain. Penyalahgunaan tes dan nilai akan mengakibatkan menurunnya keinginan siswa untuk berusaha dengan baik.

- 3) Bangkitkan rasa ingin tahu siswa dan keinginannya untuk mengadakan eksplorasi. Dengan melontarkan pertanyaan atau masalah-masalah, pengajar dapat menimbulkan suatu konflik konseptual yang merangsang siswa untuk bekerja. Motivasi akan berakhir bila konflik terpecahkan atau bila timbul rasa bosan untuk memecahkannya.
- 4) Untuk tetap mendapatkan perhatian, sekali-kali pengajar dapat melakukan hal-hal yang luar biasa, misalnya meminta siswa menyusun soal-soal tes, menceritakan problem guru dan belajar, dan sebagainya.
- 5) Merangsang hasrat siswa dengan jalan memberikan pada siswa sedikit contoh hadiah yang akan diterimanya bila ia berusaha untuk belajar.
- 6) Agar siswa lebih mudah memahami bahan pengajaran, pergunakan materi-materi yang sudah dikenal sebagai contoh.
- 7) Terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa, agar siswa jadi lebih terlibat.

- 8) Minta pada siswa untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya. Hal ini menguatkan belajar yang lalu dan sekaligus menanamkan suatu pengharapan pada diri siswa bahwa apa yang sedang dipelajarinya sekarang juga berhubungan dengan pengajaran yang akan datang.
- 9) Penggunaan simulasi dan permainan. Kedua hal ini akan memotivasi siswa, meningkatkan interaksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai situasi kehidupan sebenarnya, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.
- 10) Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan. Kadang-kadang agar diterima oleh teman-temannya, siswa melakukan hal-hal yang tidak diinginkan oleh pengajar. Dalam hal ini pengajar sebaiknya melibatkan pimpinan siswa dalam aktivitas yang berguna (seperti menyusun tes, mewakili sekolah dalam pameran ilmiah, dan sebagainya), sehingga teman-temannya akan meniru melakukan hal-hal positif.
- 11) Perkecil konsekuensi-konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa, yaitu:
 - a) Kehilangan harga diri karena gagal memahami suatu gagasan atau memecahkan suatu permasalahan dengan tepat
 - b) Ketidaknyamanan fisik, seperti duduk terlalu lama, mendengar dalam ruangan yang akustiknya buruk, melihat ke papan tulis yang terlalu jauh

- c) Frustrasi karena tidak mungkin mendapatkan penguatan (*reinforcement*)
- d) Teguran guru bahwa siswa tidak mungkin mengerti sesuatu
- e) Harus berhenti di tengah-tengah aktivitas yang menarik
- f) Harus melakukan ujian yang materi dan gagasan-gagasannya belum pernah diajarkan
- g) Harus mempelajari materi yang terlalu sulit bagi tingkat kemampuannya
- h) Guru tidak melayani permintaan siswa akan pertolongan
- i) Harus melakukan tes yang pertanyaan-pertanyaannya tidak dapat dimengerti atau yang soal-soalnya terlalu remeh
- j) Tidak mendapatkan umpan balik dari pengajar
- k) Harus belajar dengan kecepatan yang sama dengan siswa-siswa yang lebih pandai
- l) Harus bersaing dalam situasi di mana hanya beberapa orang siswa saja yang dapat sukses.
- m) Dikelompokkan bersama siswa-siswa yang kurang pandai dibandingkan dirinya
- n) Harus duduk mendengarkan presentasi guru yang membosankan
- o) Harus menghadapi pengajar yang tidak menaruh minat pada mata pelajaran yang diajarkannya

p) Harus bertingkah laku dengan cara yang lain daripada tingkah laku model (pengajar atau pimpinan siswa).

12) Pengajar perlu memahami dan mengawasi suasana sosial di lingkungan sekolah, karena hal ini besar pengaruhnya atas diri siswa.

13) Pengajar perlu memahami hubungan kekuasaan antara guru dan siswa, seseorang akan dapat mempengaruhi motivasi orang lain bila ia memiliki suatu bentuk kekuasaan sosial.

e. Ciri-ciri Anak yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

Sardiman (2006: 83) mengungkapkan bahwa motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

Tabel 1. Ciri-ciri Siswa yang Memiliki Motivasi Tinggi

No	Ciri-ciri	Keterangan
1	Tekun menghadapi tugas.	Dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai.
2	Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).	Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa.	Misalnya masalah pembangunan agraria, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya.
4	Lebih senang bekerja mandiri.	Siswa tidak tergantung dengan temannya atau bantuan dari guru.
5	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.	Siswa tidak menyukai hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
6	Dapat mempertahankan pendapatnya.	Apabila sudah yakin akan sesuatu, maka ia akan mempertahankan pendapatnya tersebut.
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.	Tidak akan pernah melepaskan hal yang telah ia percaya dan ia yakini.
8	Senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal.	Senang terhadap tantangan, suka menyelesaikan permasalahan pada soal-soal.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar. Dalam kegiatan belajar-mengajar akan berhasil dengan baik, kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan masalah dan hambatan secara mandiri. Siswa yang belajar dengan baik tidak akan terjebak pada sesuatu yang rutinitis dan mekanis. Siswa harus mampu mempertahankan pendapatnya, kalau ia sudah yakin dan dipandang cukup rasional. Bahkan lebih lanjut siswa juga harus peka dan responsif terhadap berbagai masalah umum, dan bagaimana memikirkan pemecahannya. Hal tersebut harus benar-benar dipahami oleh guru, agar dalam berinteraksi dengan siswanya dapat memberikan motivasi yang tinggi dan optimal.

Selain itu, Sugihartono (2012: 78) mengungkapkan bahwa motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa antara lain:

- 1) Adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi
- 2) Adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam belajar
- 3) Adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendapat dari Sardiman sebagai indikator dalam pembuatan instrumen. Namun, indikator disederhanakan menjadi tujuh poin karena poin nomor enam dan nomor tujuh dijadikan satu karena hampir sama.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media adalah alat saluran komunikasi (Dina Indriana, 2011: 13). Kata *media* berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Briggs (Arief S Sadiman, 2014: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut, yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak, komputer, instruktur, dan lain sebagainya. Beberapa contoh media tersebut dapat disajikan sebagai media pengajaran jika dapat membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, harus ada keterkaitan antara media dengan pesan dan metode.

Dari berbagai pengertian tersebut, kita bisa memahami bahwa media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Dengan adanya media pengajaran, peran guru menjadi semakin luas. Sedangkan anak didik akan terbantu untuk belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.

Media pengajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Sedangkan pesan yang dikirimkan, biasanya, berupa informasi atau keterangan dari pengirim pesan. Pesan tersebut adakalanya disampaikan dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang, seperti kata-kata, bunyi, gambar, dan lain sebagainya. Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiqon (2012: 28) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai

perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Dengan demikian, media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dina Indriana (2011: 19) mengungkapkan bahwa proses komunikasi sangat menentukan sukses atau tidaknya proses belajar mengajar. Dalam hal ini peran dari saluran komunikasi akan menjadi sangat penting, sebab dari saluran itulah sebuah pesan disampaikan, dan saluran inilah yang dinamakan media. Karena media dipakai dalam proses pembelajaran, maka media tersebut dinamakan media pengajaran. Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Dikatakan demikian karena media pengajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien.

b. Manfaat dan Fungsi Media

Berbagai manfaat media telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Sudjana & Rivai (Azhar Arsyad, 2009: 24-25) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Selain itu, Kemp & Dayton (dalam Azhar Arsyad, 2009: 21-23) juga mengungkapkan beberapa manfaat media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku;
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik;
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena media hanya memerlukan waktu singkat untuk menyampaikan pesan;
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik;
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu;

7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan;

8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Sejalan dengan hal itu dalam bukunya Nana Sudjana & Ahmad rivai

(2006: 2) mengatakan manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik;
- 3) Metode pengajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga;
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan aktivitas belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Hujair AH Sanarky (2013: 6) mengungkapkan manfaat media pembelajaran bagi pembelajar diantaranya adalah:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar;
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar;
- 3) Memudahkan pembelajar untuk belajar;
- 4) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis;
- 5) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;
- 6) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Dilihat dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, serta memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan

kemampuan dan minatnya. Livia & Lentz (Azhar Arsyad, 2009: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran;
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar;
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung di dalam gambar;
- 4) Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Sejalan dengan hal itu, Hujair AH Sanaky (2013: 7) mengatakan media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka;
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya;
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep kongkret;
- 4) Memberi kesamaan persepsi;

- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Arief S Sardiman, dkk (2014: 17-18) mengungkapkan fungsi media pendidikan diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik;
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera;
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

c. Macam-macam Media

1) Media Grafis

Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Media ini berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan (Dina Indriana, 2011: 61). Media grafis mengutamakan indra penglihatan dengan menuangkan pesan simbol komunikasi visual dan simbol pesan yang perlu dipahami. Media grafis memiliki fungsi diantaranya menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang cepat dilupakan sehingga mudah diingat jika diilustrasikan secara grafis atau melalui proses visualisasi, dan sederhana serta mudah pembuatannya.

Berikut adalah klasifikasi media grafis:

- a) Grafik, yaitu penyajian data yang berangkat melalui perpaduan angka, garis, dan simbol.
- b) Diagram, yaitu sebuah gambar sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik, yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol.
- c) Sketsa, yaitu sebuah gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan berbagai bagian pokok tanpa detail-detail khusus.
- d) Poster, yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, mencolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian.
- e) Bagan atau *chart*, yaitu gambar sederhana dengan menggunakan garis dan simbol. Bisa juga bagan dinyatakan sebagai menggambarkan struktur suatu objek secara garis besar, atau bisa juga didefinisikan sebagai hubungan di antara komponen atau sifat proses yang ada.
- f) *Bulletin board*, yaitu papan biasa tanpa dilapisi kain flanel dan gambar-gambar atau tulisan-tulisannya langsung ditempel ke papan dengan lem atau perekat lainnya.

Media grafis memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihan dari media grafis adalah mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, dan proses pembuatannya yang lebih cepat dan

juga berbiaya murah. Sedangkan kekurangan dari media grafis adalah membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih rumit, dan penyajian pesannya berupa unsur visual saja.

2) Bahan Cetak

Bahan cetak merupakan media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan, yang menyajikan berbagai pesan melalui huruf dan gambar-gambar ilustrasi. Fungsinya, sebagai penjelas pesan atau informasi yang disajikan.

Yang termasuk media bahan cetak adalah buku teks, modul, dan bahan pengajaran atau buku panduan yang sudah disusun sedemikian rupa agar bisa memberikan penjelasan atau pembahasan tentang materi yang ingin disampaikan. Media bahan cetak memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihannya adalah dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak; pesan dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat dan kecepatan masing-masing; dapat dipelajari kapan saja karena bisa dibawa kemanapun; terkadang, tampilannya lebih menarik saat dilengkapi dengan gambar dan warna; dan perbaikan atau revisi bisa dilakukan dengan mudah. Sedangkan kekurangan dari media cetak adalah proses pembuatannya memakan waktu lama karena harus melalui proses pencetakan; bahan cetak yang kadang kala cukup tebal

membuat anak didik merasa malas mempelajarinya; terkadang, media bahan cetak cepat rusak dan robek jika kualitas cetakan dan kertas yang digunakannya buruk.

3) Gambar Diam

Gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Media ini mempunyai keunggulan yang diantaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapatkan atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal.

Media gambar atau foto berbeda dengan media verbal atau penyampaian materi secara lisan dalam hal hasil yang diharapkan. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Selain itu, media gambar atau foto juga bisa memecahkan masalah yang pada media verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu. Dalam hal ini, bisa jadi saat menyampaikan materi dengan media verbal ada hal-hal yang masih tercecer dan terlupakan. Selain kelebihan tersebut, media gambar atau foto mempunyai kelebihan yang lain, yaitu sifatnya yang konkret; mengatasi ruang dan waktu; mengatasi keterbatasan pengamatan; memperjelas suatu sajian

masalah; serta murah, mudah didapatkan, dan bisa digunakan dengan mudah.

Akan tetapi, media gambar atau foto juga mempunyai berbagai kelemahan, diantaranya menekankan persepsi indra mata, benda terlalu kompleks dan kurang efektif dalam pembelajaran, serta ukurannya terbatas untuk kelompok yang besar sehingga kapasitasnya kurang.

Berdasarkan macam-macam media tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* tergolong dalam media visual yaitu media grafis yang memuat gambar/foto dan unsur-unsur yang ada di dalamnya, atau potongan-potongan gambar yang nantinya akan disusun menjadi sebuah gambar tertentu sebagai media pembelajaran inovatif dan edukatif.

d. Kriteria Media yang Baik untuk Pembelajaran

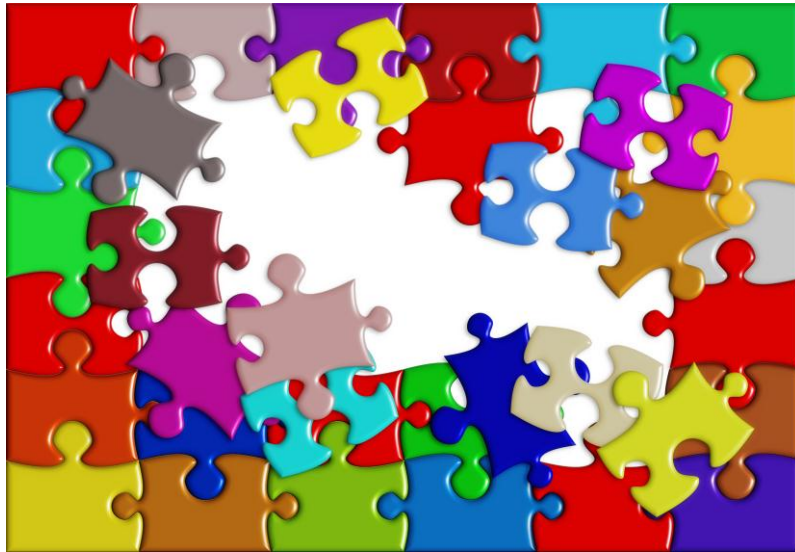
Tidak setiap media dapat digunakan di setiap pembelajaran, dalam memilih media terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009: 4) mengemukakan rumusan dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran, sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat guru pada waktu pengajaran.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Berdasarkan hal di atas, guru hendaknya selektif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, pembelajaran lebih efektif serta siswa merasa senang dalam belajar.

3. *Puzzle* sebagai Media Pengajaran



Gambar 1. *Puzzle*

Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Dalam hal ini, media *puzzle* yang penulis maksud adalah mainan yang terbuat dari papan yang bisa untuk bongkar pasang.

Selanjutnya menurut Salwah (Resiyati, 2010: 19) *puzzle* adalah salah satu jenis mainan edukatif. Sebagaimana mainan balok, mainan *puzzle* juga merupakan mainan edukasi tertua. *Puzzle* memiliki jenis yang tak kalah banyak dari jenis mainan lainnya. Bahan yang digunakan beraneka macam seperti karton, kardus, styrofoam, spon, gabus, dan kayu. *Puzzle* dapat berupa jigsaw atau bentuk tiga dimensi, mengacu pada potongan homogen atau acak, biasanya berupa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau

komponen yang digabungkan, serta dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu seperti *woodcraft*.

Dengan demikian media *puzzle* bisa dikatakan sebagai salah satu media bermain yang dapat dimainkan diatas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan *puzzle* yang diletakan di atas meja) sehingga anak dapat mengambil dan mengembalikan sendiri media *puzzle* tersebut ke tempat penyimpanan media semula.

Suatu *puzzle* merupakan masalah atau misteri yang dipecahkan dengan kepandaian dan kreativitas. Dari *puzzle* anak akan belajar misalnya *puzzle* tentang warna dan bentuk. Anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah media edukatif berupa potongan-potongan homogen atau acak yang memuat gambar atau lukisan yang dipecah menjadi komponen yang digabungkan. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Meskipun demikian guru hendaknya mampu meminimalisir kekurangan media pembelajaran yang digunakan berdasarkan pertimbangan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Guru semaksimal mungkin mengguakan media yang paling efektif untuk digunakan. Begitu juga dengan *puzzle*, harus disesuaikan dengan materi pembelajaran terkait.

Menurut Maysky Mary (Resiyati, 2010: 20) sisi edukasi mainan jenis *puzzle* berfungsi untuk:

- a. Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran;
- b. Memperkuat daya ingat;
- c. Mengenalkan anak pada sistem dan konsep hubungan;
- d. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).

Meskipun demikian, media *puzzle* juga memiliki sisi negatif, yaitu:

- a. Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual);
- b. Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

Menurut Sadiman (dalam Rusman, 2013: 122) dalam rangka melakukan desain atau rancangan terdapat langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media yaitu:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakter siswa
- b. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional yang khas
- c. Merumuskan butir-butir secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Menulis naskah media
- f. Mengadakan tes dan revisi.

Ada enam langkah pembelajaran yang bisa ditempuh guru pada waktu ia mengajar dengan mempergunakan media. Langkah-langkah itu diantaranya adalah:

- a. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media
- b. Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan mana yang akan dimanfaatkan guru mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan
- c. Persiapan kelas. Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.
- d. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru dituntut disini. Media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran. Media dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan
- e. Langkah kegiatan belajar siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan media

- disini bisa siswa sendiri yang mempraktikannya ataupun guru langsung memanfaatkannya, baik di kelas atau di luar kelas
- f. Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menjunjung keberhasilan proses belajar siswa. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar atau bahan bagi proses belajar berikutnya (Yuliana Ayuningtyas, 2011: 21).

Berdasarkan pemaparan diatas maka langkah seorang guru apabila melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* adalah mempersiapkan materi atau bahan untuk *puzzle*, cara melakukan pembelajaran dan juga evaluasi pembelajaran. Lebih jelasnya akan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Persiapan yaitu guru hendaknya melakukan persiapan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran.
- b. Menyiapkan bahan-bahan yang hendak dibuat *puzzle* dari materi pembelajaran
- c. Guru mengajak siswa untuk memperhatikan materi yang akan dipelajari
- d. Memberikan penjelasan terhadap materi yang diajarkan
- e. Menjelaskan langkah-langkah dalam penggunaan media *puzzle* terhadap materi pembelajaran
- f. Evaluasi terhadap materi pembelajaran dengan materi penggunaan materi *puzzle* (Yuliana Ayuningtyas, 2011: 23).

Tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran melalui media *puzzle*:

- a. Mempersiapkan diri
- b. Membangkitkan kesiapan siswa
- c. Mengerjakan media *puzzle*
- d. Diskusi materi program media *puzzle*
- e. Menindaklanjuti program (Yuliana Ayuningtyas, 2011: 23).

Adapun langkah-langkah penggunaan media *puzzle* yang akan peneliti terapkan di dalam pembelajaran ialah sebagai berikut:

- a. Guru memperlihatkan media *puzzle* yang telah disiapkan.

- b. Siswa mengamati media *puzzle*.
- c. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang gambar yang ada di dalam *puzzle*.
- d. Guru membongkar *puzzle* yang telah tersusun.
- e. Salah satu siswa maju untuk merangkai kembali *puzzle* yang telah dibongkar
- f. Siswa lain memberikan tepuk tangan kepada siswa yang sudah berani merangkai *puzzle* kembali.
- g. *Puzzle* dibagikan kepada masing-masing kelompok diskusi.
- h. Setiap kelompok menyusun kembali *puzzle* yang telah dibongkar.
- i. Siswa mempresentasikan *puzzle* yang telah berhasil mereka susun bersama kelompoknya masing-masing.

Dengan adanya media edukatif berupa *puzzle* ini diharapkan siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Siswa tidak lagi merasa bosan, suasana kelas menjadi lebih kondusif. Siswa merasa senang karena guru mengajar menggunakan media yang sangat menarik sehingga motivasi belajar siswa juga meningkat.

4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Nasution (Syaiful Bahri Djamarah, 2005: 89) masa usia sekolah dasar termasuk dalam masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia empat tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Guru mengenal masa ini sebagai masa sekolah, yaitu masa matang untuk belajar maupun masa matang untuk sekolah. siswa berusaha untuk

mencapai sesuatu tetapi perkembangan aktivitas bermain hanya bertujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan aktivitasnya itu sendiri dan siswa sudah menginginkan kecakapan-kecakapan baru yang dapat diberikan oleh sekolah.

Masa usia sekolah menurut Suryosubroto (Syarif Bahri Djamarah, 2005: 90) sebagai masa intelektual bersekolah. Masa usia sekolah, secara relative anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa usia sekolah dasar dibagi menjadi dua yaitu masa kelas rendah sekolah dasar (6-9 tahun) dan masa kelas tinggi sekolah dasar (10-13 tahun).

Beberapa sifat khas pada masa kelas rendah sekolah dasar yaitu:

- a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan hasil sekolah
- b. Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional
- c. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri
- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan siswa lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan siswa lain
- e. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu soal dianggapnya tidak penting
- f. Siswa menghendaki nilai raport yang baik, tanpa mengingat apakah hasilnya memang pantas diberi nilai baik atau tidak

Sedangkan sifat khas pada masa kelas tinggi sekolah dasar yaitu:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, yang menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan praktis
- b. Amat kooperatif, ingin tahu, dan ingin belajar
- c. Menjelang akhir masa, telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus
- d. Sampai usia 11 tahun, siswa membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya
- e. Pada masa ini anak gemar membentuk teman sebaya.

Melihat sifat-sifat khas tersebut, usia siswa antara 7 sampai 12 tahun oleh para ahli dimasukkan ke dalam tahap perkembangan intelektual. Dalam tahap ini, perkembangan intelektual siswa dimulai ketika sudah dapat berpikir atau mencapai hubungan antar kesan secara logis serta membuat keputusan tentang apa yang dihubung-hubungkan secara logis.

Menurut Piaget (Rita Eka Izzati dkk, 2008: 105), proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umumnya. Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat, yaitu:

- a. Tahap sensorimotor (umur 0 – 2 tahun)

Ciri perkembangannya berdasarkan tindakan dan dilakukan langkah demi langkah.

b. Tahap praoperasional (umur 2 – 7 atau 8 tahun)

Ciri pokok perkembangannya adalah pada penggunaan symbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif.

c. Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8 tahun – 11 atau 12 tahun)

Ciri pokok perkembangannya adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Anak usia 7 – 12 tahun masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak.

d. Tahap operasional (umur 11 atau 12 – 18 tahun)

Ciri pokok perkembangannya adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa masa intelektual siswa kelas 3 Sekolah Dasar terletak pada masa kelas tinggi Sekolah Dasar atau tahap operasional konkret, dimana siswa cenderung untuk untuk mematuhi peraturan yang ada, memuji sendiri, menbanding-bandingkan dirinya dengan siswa lain, menghendaki nilai hasil belajar yang baik. Siswa telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya tercapaidengan memanfaatkan benda-benda yang bersifat konkret atau nyata.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, didapatkan hasil bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kondisi kelas yang tidak kondusif dan siswa tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat serta siswa juga mengeluh ketika diminta untuk mengerjakan soal. Selain itu guru juga belum menempatkan siswa sebagai subjek pembelajara, dan guru masih menerapkan metode ceramah selama pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya suatu upaya dari guru untuk melakukan perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar. salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran, yaitu media *puzzle*.

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang sangat mudah didapatkan. Media *puzzle* dapat mempertajam kemampuan daya ingat sehingga siswa dapat membangun pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan ynag baru. Selain itu, karakteristik media *puzzle* juga sesuai dengan usia anak SD yang senang bermain. Jadi, tanpa disadari siswa akan belajar sambil bermain dan terciptalah pembelajaran yang bermakna yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sebuah media pembelajaran sangat membantu siswa dalam keaktifannya di dalam kelas, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan kelebihan yang dimiliki media *puzzle*, peneliti berkeyakinan bahwa penggunaan media *puzzle* sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kerangka berpikir di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian: “Motivasi Belajar Siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *puzzle* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas III SDN Kepek Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas, untuk menyelesaikan masalah yang ada di dalam kelas tersebut. Penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto (2006: 90-93) didefinisikan sebagai berikut:

“suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dan sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus”.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pardjono (2007: 12) yang mengartikan penelitian tindakan kelas sebagai salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model kolaboratif. Penelitian tindakan kelas kolaboratif merupakan model penelitian tindakan kelas dimana di dalam proses penelitian terdapat kolaborasi antara guru dengan peneliti. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas III SD Negeri Kepek. Guru berperan sebagai pihak yang melakukan tindakan, sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang menjadi sasaran yang dituju oleh peneliti (Suharsimi Arikunto, 2006: 145). Subjek penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri Kepek Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo. Peneliti akan mengambil ruang sampel salah satu kelas yang mewakili. Jenjang yang dipilih adalah siswa kelas III sebagai kelas rendah. Jumlah seluruh siswa kelas III adalah 30 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Peneliti memilih siswa sekolah tersebut dan khususnya kelas III dikarenakan perlunya mengadakan penelitian untuk meningkatkan mutu pembelajaran karena motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih kurang.

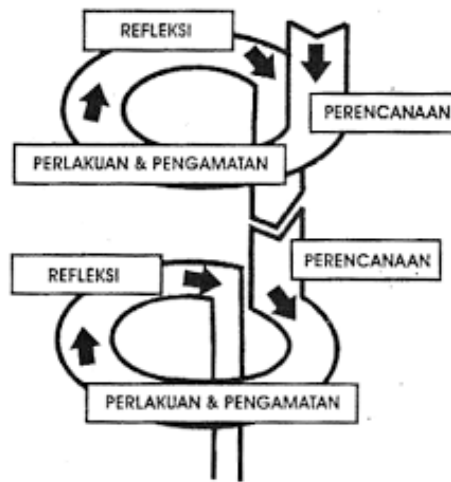
C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kepek Pengasih, Kulon Progo. SD Negeri Kepek merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di kecamatan Pengasih. Pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 dengan diawali penyusunan proposal untuk mendapatkan izin dari pihak berwenang tempat pelaksanaan penelitian, dalam hal ini Kepala SDN Kepek.

Peneliti memilih SDN Kepek sebagai lokasi penelitian dikarenakan adanya beberapa masalah yang harus diselesaikan di SDN Kepek. Salah satu dari permasalahan tersebut adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini mengakibatkan anak bersikap acuh terhadap pembelajaran dan membuat suasana belajar di kelas menjadi kurang kondusif.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan model Kemis dan Mc Taggart, karena mudah dipahami dan dilaksanakan. Dalam model ini, terdapat empat komponen penelitian dalam setiap langkah, yaitu: Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 2. Siklus PTK menurut Kemmis & Mc Taggart

Keterangan:

1. Perencanaan

Didik Komaidi & Wahyu Wijayati (2011: 66) mengatakan bahwa perencanaan selalu mengacu kepada tindakan apa yang dilakukan dengan mempertimbangkan keadaan dan suasana obyektif dan subyektif. Dalam perencanaan perlu perlu dipertimbangkan tindakan khusus apa yang dilakukan, dan apa tujuannya. Kegiatan perencanaan mencakup identifikasi masalah, analisis penyebab adanya masalah, dan

pengembangan bentuk tindakan (aksi) sebagai pemecah masalah (Susilo, 2007: 20).

2. Pelaksanaan (tindakan)

Setelah ditetapkan bentuk tindakan (aksi) yang dipilih sesuai dengan rencana pelaksanaan tindakan, maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan tindakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru (Susilo, 2007: 21-22).

3. Observasi

Kegiatan observasi atau pengamatan dalam penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran lengkap secara objektif tentang perkembangan proses pembelajaran, dan pengaruh dari tindakan (aksi) yang dipilih terhadap kondisi kelas dalam bentuk data (Susilo, 2007: 22).

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengadakan upaya evaluasi yang dilakukan guru dan tim pengamat dalam penelitian tindakan kelas. Refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi terhadap berbagai masalah yang muncul di kelas penelitian yang diperoleh dari analisis data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang telah dirancang.

Peneliti melakukan tindakan penelitian sebanyak dua kali siklus. Tiap siklus diadakan refleksi dan perbaikan pembelajaran dari siklus yang telah dilakukan. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan peneliti

lakukan meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun tahapan tindakan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Setelah melakukan pengamatan atau studi pendahuluan, peneliti menemukan permasalahan di dalam proses pembelajaran yaitu rendahnya motivasi belajar siswa. Sehingga dalam penelitian ini akan memfokuskan penggunaan cara alternatif yang dapat dilakukan dalam pembelajaran tersebut sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa yang masih rendah. Adapun upaya yang akan peneliti lakukan yakni penggunaan media *puzzle*.

Peneliti merancang dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mempergunakan media *puzzle*. Peneliti menyiapkan segala keperluan dalam pembelajaran seperti media *puzzle* dan instrumen pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar kerja Siswa (LKS), dan lembar observasi.

Pada siklus 1 ini peneliti akan membahas tiga Kompetensi Dasar (KD) dan tiga mata pelajaran karena dilaksanakan di kelas rendah sehingga proses pembelajaran berlangsung secara tematik. Sebelum pelaksanaan siklus, peneliti melakukan bimbingan tentang media bersama *expert judgement* agar diketahui kelayakan media sebelum benar-benar diterapkan di kelas. Dengan demikian maka akan

diperoleh media yang baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Tindakan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan langkah-langkah sesuai perencanaan serta menerapkan pembelajaran menggunakan media *puzzle* yang peneliti rakit sendiri. Kegiatan yang dilakukan pada siklus 1 yaitu saat kegiatan awal siswa diberikan apersepsi dan motivasi. Apersepsi dilakukan dengan bernyanyi dan tanya jawab dengan siswa. Pada kegiatan inti, siswa mengamati media *puzzle* dan bertanya jawab mengenai gambar di dalam *puzzle*. Siswa kemudian membentuk kelompok untuk menyusun *puzzle* dan mengerjakan LKS dari guru.

c. Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap penggunaan media *puzzle* pada proses pembelajaran, proses pembelajaran itu berupa aktivitas guru dan siswa serta keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran sesuai RPP. Selain itu juga mengamati motivasi belajar siswa dengan mencatat dan merekam setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada siswa saat belajar dengan menggunakan media *puzzle*.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan refleksi dengan cara berdiskusi bersama observer membahas pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* serta menganalisis kelemahan dan

kekurangannya berdasarkan temuan saat melakukan pembelajaran ataupun dari hasil observasi. Setelah dilakukan analisis tersebut, peneliti mempertimbangkan rencana dengan segala perbaikannya sebagai tindak lanjut untuk langkah selanjutnya pada siklus ke 2.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan. Nana Syaodih (2012: 216) mengungkapkan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya wawancara, angket, observasi, dan studi dokumenter. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi.

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Syaodih, 2012: 220). Observasi dalam penelitian tindakan kelas harus dilakukan secara hati-hati dan serius dengan tujuan mendapatkan data yang valid atau yang benar-benar terjadi dan detail.

Dalam bukunya, Nana Syaodih (2012: 220) juga mengungkapkan bahwa observasi dapat dilakukan secara partisipatif maupun non partisipatif. Dalam observasi partisipatif pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, pengamat ikut sebagai peserta kegiatan. Sedangkan dalam observasi non partisipatif pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, pengamat hanya berperan mengamati kegiatan, tidak ikut dalam kegiatan.

Peneliti menggunakan observasi non partisipatif dengan menyiapkan lembar observasi sebelum melakukan observasi. Kegiatan observasi

dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dengan alat pengumpulan data berupa lembar pengamatan atau lembar observasi.

Peneliti melakukan observasi mengenai seberapa besar motivasi belajar siswa kelas III SDN Kepek. Teknik observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi data aktivitas dan antusiasme siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian sebagai alat bantu bagi peneliti dalam menggunakan metode pengumpulan data agar menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Suharsimi Arikunto, 2007: 101). Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dibuat persiklus yang memuat Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan, materi pokok, metode pembelajaran, skenario pembelajaran, dan evaluasi. Tujuannya adalah untuk dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada penelitian ini rencana siklus yang akan dilakukan sebanyak dua buah siklus.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa yang

menunjukkan motivasi belajarnya selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun kisi-kisi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Observasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Nomor Butir
1	Tekun menghadapi tugas	1
2	Ulet menghadapi kesulitan (Tidak mudah putus asa)	2
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	3
4	Lebih senang bekerja mandiri	4
5	Memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya	5
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	6
7	Senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal.	7

Tabel 3. Kisi-kisi Pedoman Observasi Penggunaan Media *Puzzle*

No	Indikator	Nomor Butir
1	Guru memperlihatkan media <i>puzzle</i> yang telah disiapkan.	1
2	Siswa mengamati media <i>puzzle</i>	2
3	Siswa bersama guru bertanya jawab tentang gambar yang ada di dalam <i>puzzle</i> .	3
4	Guru membongkar <i>puzzle</i> yang telah tersusun tersebut.	4
5	Salah satu siswa maju dan merangkai kembali <i>puzzle</i> yang telah dibongkar.	5
6	Siswa lain memberikan tepuk tangan untuk siswa yang telah berani menyusun <i>puzzle</i>	6
7	<i>Puzzle</i> dibagikan kepada setiap kelompok diskusi.	7
8	Siswa merangkai <i>puzzle</i> bersama teman kelompoknya masing-masing.	8
9	Setiap kelompok mempresentasikan hasil rangkaian <i>puzzlenya</i> .	9

G. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperoleh data sebagai bukti akurat dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Selain itu juga sebagai langkah dalam memperoleh kesimpulan apakah ada perbaikan dalam hasil sesuai dengan target yang ditetapkan dengan menggunakan tindakan yang direncanakan dan diujicobakan.

Suharsimi Arikunto (2006: 75) mengatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Peneliti memakai data kualitatif untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan, sedangkan data kuantitatif untuk mengetahui prosentase motivasi belajar siswa. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis data kualitatif

Dalam pengelolaan data kualitatif, digunakan analisis data deskriptif berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi tentang aktifitas siswa dan guru, penggunaan media *puzzle* dan keterlaksanaan RPP oleh observer dalam proses pembelajaran.

2. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan penskoran pada

setiap aspek. Kriteria penskoran butir observasi tingkat motivasi belajar adalah 0-1. Interval kriteria motivasi belajar ditentukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Data maksimal $= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah Item} = 1 \times 18 = 18$
 $= 1/1 \times 100\% = 100\%$
- b. Data minimal $= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah Item} = 0 \times 18 = 0$
 $= 0/1 \times 100\% = 0\%$
- c. Range $= \text{Data maksimal} - \text{Data minimal} = 18 - 0 = 18$
 $= 100\% - 0\% = 100\%$
- d. Panjang kelas interval $= \text{Range} : \text{Panjang kelas} = 18 : 4 = 4,5$
 $= 100\% : 4 = 25\%$

(Zainal Arifin, 2014: 175-176)

Tabel 4. Kriteria Penilaian Skala Motivasi Belajar

Skor	Interval Presentase	Kriteria
13,51 – 18	76% - 100%	Sangat Tinggi
9,1 – 13,5	51% - 75%	Tinggi
4,51 – 9	26% - 50%	Sedang
0 – 4,5	1% - 25%	Rendah

H. Kriteria Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil jika motivasi belajar siswa meningkat pada kategori tinggi dan jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar pada kategori tinggi minimal 60%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SD Negeri Kepek

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas 3 SD Negeri Kepek, Pengasih, Kulon Progo yang dilaksanakan Februari-Maret 2016. Penelitian terdiri dari 2 siklus dan 4 kali pertemuan. Situasi SD Negeri Kepek digambarkan sebagai berikut:

a. Visi dan Misi SD Negeri Kepek

Visi SD Negeri Kepek

Terwujudnya insan cerdas, terampil, berkualitas, di bidang iptek dan imtak.

Misi SD Negeri Kepek

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan akademik dan non akademik
- 2) Menumbuhkembangkan berbagai cabang keterampilan
- 3) Mengembangkan pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 4) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan sesuai keyakinan dan agama.
- 5) Mendidik akhlak mulia.

b. Letak geografis SD Negeri Kepek

Dari segi geografis, Kondisi lingkungan SD Negeri Kepek cukup aman dan mudah dijangkau. Penerangan listrik sarana air bersih dan telepon ada. Letak geografis antara SD Kepek tidak berjauhan dan

mudah dijangkau karena jalan sudah diaspal serta berada persis di sebelah jalan utama menuju Kecamatan Nanggulan. Sekolah berada di sekitar lingkungan perumahan warga, sehingga cukup aman dan nyaman. Sebelah barat dan utara sekolah adalah perumahan warga. Sebelah selatan sekolah adalah lapangan, sedangkan sebelah timur sekolah adalah jalan raya wates nanggulan.

- c. Tenaga pengajar/guru yang ada di SD Negeri Kepek berjumlah 19 orang.
- d. Siswa yang akan menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas III sebanyak 30 orang, yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

2. Kondisi Awal

Pada saat observasi di bulan Oktober 2015, peneliti melihat bahwa pembelajaran di kelas III khususnya mata pelajaran IPA masih dilakukan secara sederhana. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan belum menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu penyebab siswa malas dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran yang cenderung membosankan. Selama proses pembelajaran berlangsung, hanya sedikit siswa yang memperhatikan guru. Banyak siswa yang masih sibuk bermain dan bercerita sendiri di dalam kelas.

Pembelajaran tentu akan lebih menarik minat siswa apabila diselipi dengan beberapa permainan dan menggunakan media pembelajaran yang

menyenangkan. Akan tetapi dalam kenyataannya guru belum menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat siswa. Hal ini tentu berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, konsentrasi belajar siswa juga tidak dapat terfokus karena merasa bosan dan jenuh dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Di bawah ini akan dijelaskan proses pembelajaran yang telah diamati yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa, membaca surat-surat pendek, menyanyikan lagu Indonesia Raya, salam, kemudian siswa diminta untuk membuka buku pelajaran IPA.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang diajarkan.
- c. Guru menjelaskan materi sambil sesekali bertanya jawab dengan siswa.
- d. Setelah selesai menjelaskan materi, siswa diminta untuk mengerjakan soal di buku LKSnya.

Langkah-langkah pembelajaran tersebut masih terlihat adanya dominasi guru dalam proses pembelajaran di kelas dan kurang terjadi interaksi antara siswa dengan guru. Pengamatan juga dilakukan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran di kelas III berlangsung kurang kondusif. Beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, masih bermain dan bergurau sendiri. Hal itu menunjukkan motivasi belajar siswa masih minim. Selain itu, keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran juga masih sangat minim. Siswa hanya terlihat

konsentrasi pada awal pembelajaran saja. Berikut akan dijabarkan tentang analisis dan refleksi terhadap gambaran awal pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a. Analisis

Hasil pengamatan ditemukan beberapa hal mengenai kondisi dan situasi pembelajaran kelas III SD Negeri Kepek adalah sebagai berikut:

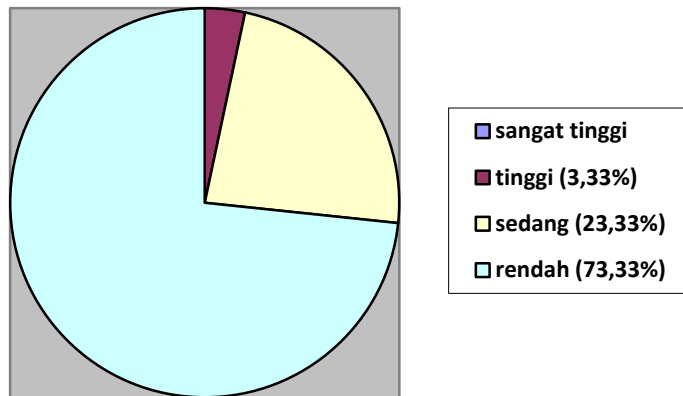
- 1) Pada kegiatan awal pembelajaran, guru hanya sekali melakukan kegiatan-kegiatan untuk mengkondisikan siswa.
- 2) Kegiatan inti pembelajaran yaitu guru menjelaskan materi kepada siswa dengan metode ceramah.
- 3) Siswa masih pasif dalam pembelajaran, tanpa diajak untuk aktif.
- 4) Siswa mengerjakan soal latihan yang ada di buku.
- 5) Berdasarkan hasil pengamatan tingkat motivasi belajar siswa, rata-rata motivasi belajar siswa kelas III SDN Kepek sebesar 23,98 % yaitu dalam kategori rendah.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Skala Motivasi Belajar Siswa pada tahap Pra Tindakan

No	Motivasi belajar siswa			
	No Res	Rt2	%	Ket
1	1	3	16,66667	R
2	2	2	11,11111	R
3	3	6	16,66667	R
4	4	9	50	S
5	5	5	27,77778	S
6	6	4	22,22222	R
7	7	3	16,66667	R
8	8	2,5	13,88889	R
9	9	2,5	13,88889	R
10	10	8	44,44444	S
11	11	10	55,55556	T
12	12	3	16,66667	R
13	13	2,5	13,88889	R
14	14	3	19,44444	R
15	15	3	13,88889	R
16	16	7,5	41,66667	S
17	17	2,5	13,88889	R
18	18	7,5	41,66667	S
19	19	3,5	19,44444	R
20	20	3,5	19,44444	R
21	21	5	27,77778	S
22	22	2	11,11111	R
23	23	3	16,66667	R
24	24	3	16,66667	R
25	25	2,5	13,88889	R
26	26	2,5	13,88889	R
27	27	9,5	52,77778	T
28	28	2,5	13,88889	R
29	29	8	44,44444	S
30	30	3,5	19,44444	R
Rata-rata		3,25	23,98	R

b. Refleksi

Setelah melihat kenyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Kepek masih belum menggunakan media yang menarik minat siswa. Motivasi belajar siswa juga masih rendah, terlihat dari aktifitas siswa di dalam kelas yang kurang memperhatikan pelajaran justru asyik bermain dan berbicara sendiri. Hasil analisis deskriptif presentase seluruh siswa kelas III SDN Kepek dapat disajikan dalam bentuk diagram untuk melihat tingkat hasil presentase, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Presentase Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Kepek Sebelum Mendapat Tindakan (Prasiklus)
 Penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan peneliti adalah

upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas III SD Negeri Kepek, Pengasih, Kulon Progo.

B. Hasil Penelitian

Peneliti berkonsultasi dengan guru kelas tentang materi yang akan diberikan yaitu tentang energi dan bentuk permukaan bumi. Setelah berkonsultasi, dilakukanlah penelitian tentang penggunaan media *puzzle*. Pelaksanaan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1) Siklus I

Hasil penelitian dalam siklus I dapat diaparkan secara rinci sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

Peneliti menyusun perencanaan tindakan berdasarkan rumusan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya dan yang telah dirundingkan dengan guru kelas III.

1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I meliputi 2 kali pertemuan. Materi Ilmu Pengetahuan Alam pada siklus I adalah tentang energi.

2) Persiapan Media Pembelajaran

Peneliti menyiapkan media pembelajaran yaitu *puzzle* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang akan diperagakan oleh guru dan siswa.

3) Pembuatan Lembar Observasi

Lembar observasi yang dibuat peneliti dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) ini yaitu lembar observasi siswa dan lembar observasi guru. Dalam lembar observasi guru berisi kegiatan yang seharusnya dilakukan dalam proses pembelajaran. Sedangkan lembar observasi siswa berisi kegiatan yang mencerminkan motivasi belajar yang tinggi pada siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini guru kelas III melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun peneliti, setelah sebelumnya berkonsultasi dengan guru kelas III yang bersangkutan. Pelaksanaan tindakan siklus I ini dilakukan selama 2x pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus I ini dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1) Pertemuan 1

Pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama, membaca surat-surat pendek, menyanyikan lagu Indonesia Raya baru kemudian guru membuka pelajaran dengan ucapan salam. Guru mengkondisikan siswa terlebih dahulu, baru kemudian melakukan apersepsi. Apersepsi berupa pertanyaan tentang materi yaitu: “siapakah yang tadi pagi sudah sarapan sebelum berangkat sekolah? Sarapan sama apa tadi pagi? Bagaimana cara kalian berangkat sekolah? Mengapa kalian kuat jalan kaki ketika berangkat sekolah?”. Setelah siswa menjawab dengan jawaban yang berbeda-beda, guru menarik kesimpulan atau garis besar dari jawaban tersebut, baru kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari itu.

Pada kegiatan inti, guru meminta siswa untuk membuka buku pelajarannya bagian Energi. Guru menjelaskan materi tentang energi dan bertanya jawab dengan siswa. Siswa antusias untuk

menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan jawaban sesuai pengetahuan masing-masing. Siswa tidak merasa malu meskipun jawaban yang ia berikan masih belum benar. Selama guru menjelaskan, siswa perempuan memperhatikan guru dengan baik namun tidak aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Siswa laki-laki beberapa memperhatikan guru, namun ada juga yang sambil berbicara sendiri dengan temannya dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Dari pengamatan juga tidak terlihat siswa yang mencatat hal-hal penting dari apa yang dijelaskan oleh guru. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru sambil menjawab apabila ada pertanyaan yang diberikan oleh gurunya. Setelah selesai menjelaskan materi dan tanya jawab, guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 6 siswa. Guru membagi kelompok berdasarkan tempat duduk siswa. Guru memperlihatkan sebuah amplop kepada siswa. Guru menanyakan apakah isi amplop tersebut? Ada siswa yang menjawab uang, ada juga yang menjawab potongan kertas. Guru membuka amplop tersebut dan memperlihatkan kepada siswa. Siswa merasa senang ketika melihat isi amplop tersebut adalah potongan-potongan *puzzle*. Kemudian guru membagikan *puzzle* pada setiap kelompok. Siswa merangkai *puzzle* bersama teman sekelompoknya dengan sangat antusias. Siswa bersemangat dan tidak mau kalah dengan

kelompok lainnya karena guru berbicara bahwa siapa yang bisa menyelesaikan *puzzle* selama lima menit maka akan mendapat hadiah. Dari kelima kelompok, ada satu kelompok yang terhambat, mereka mengalami kesulitan dalam menyusun *puzzle*. Mereka baru selesai setelah beberapa menit kemudian. Mereka sempat tidak percaya diri dengan teman-temannya karena kalah dari kelompok yang lain, namun setelah itu mereka mampu untuk bangkit lagi. Mereka mampu untuk bangkit lagi dikarenakan guru selalu memotivasi mereka untuk tidak malu dan dapat mengalahkan teman-teman yang lain. Setelah semua kelompok selesai merangkai *puzzle*, guru membagi LKS pada setiap kelompok. Siswa bekerjasama dalam kelompoknya untuk mengerjakan LKS. Setelah kegiatan diskusi selesai, siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Siswa masih ada yang kurang percaya diri ketika presentasi. Siswa perempuan masih kurang percaya diri ketika presentasi, suaranya masih sangat lemah sehingga teman-temannya tidak mendengar.

2) Pertemuan II

Pembelajaran dimulai dengan berdoa, menyanyikan lagu Indonesia Raya dan dibuka dengan salam oleh guru. Pertemuan II berlangsung selama 3 jam pembelajaran. Hari ini pembelajaran tematik antara IPA dan matematika. Materi IPA adalah tentang sikap menghemat energi, sedangkan matematika tentang mengukur

sudut, dengan menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajarannya. Guru memulai pembelajaran dengan apersepsi, yaitu dengan tanya jawab seputar materi sambil mengingatkan siswa mengenai materi sebelumnya. Beberapa siswa telah aktif dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru. Siswa menjawab sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. Terdapat siswa yang menjawab namun jawabannya masih belum tepat, meskipun demikian siswa tidak malu dan tetap menjawab apabila guru bertanya kembali.

Guru menjelaskan sedikit tentang pentingnya menghemat energi sambil bertanya jawab kepada siswa supaya siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Guru memperlihatkan potongan *puzzle* kepada siswa dan siswa sangat antusias mengetahuinya. Guru meminta salah satu siswa untuk mencoba merangkai *puzzle* di depan kelas. Aris maju untuk mencoba merangkai *puzzle*. Aris masih kesulitan untuk merangkainya, kemudian Alpin maju untuk membantunya sampai akhirnya mereka berhasil merangkai *puzzle*. Siswa lain juga tertarik untuk mencoba merangkainya, sehingga beberapa siswa maju kedepan untuk melihatnya yang mengakibatkan suasana sedikit ramai dan kurang kondusif. Setelah *puzzle* berhasil terangkai dengan benar, guru bersama siswa bertanya jawab dengan siswa mengenai gambar yang terdapat pada *puzzle*. Siswa menjawab dengan antusias dan mampu untuk

mengaitkan dengan kehidupan sehari-harinya, hal ini memperlihatkan bahwa siswa memperhatikan pembelajaran, meskipun mereka tidak mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru. Guru kemudian membagi siswa menjadi 5 kelompok kecil. Pembagian kelompok masih berdasarkan kelompok pada pertemuan sebelumnya. Siswa langsung mengerjakan tugas yang telah diberikan. Mereka sangat bersemangat untuk merangkai *puzzle* bersama kelompoknya. Mereka tidak mengeluh dalam mengerjakan tugas. Satu kelompok yang selesai paling terakhir tetap semangat dan tidak malu dengan kelompok lainnya. beberapa anggota kelompok lain memperlihatkan kepeduliannya dengan mendatangi kelompok yang belum selesai dan membantu menyelesaikan meskipun tidak berhasil pula. Beberapa siswa lain juga ada yang sibuk berbicara sendiri dan bermain ketika menunggu satu kelompok yang masih belum selesai. Setelah selesai merangkai *puzzle*, guru bersama siswa bertanya jawab mengenai gambar di dalam *puzzle* setiap kelompok. Dalam hal ini masih terdapat beberapa siswa yang masih malu-malu untuk menjawab, siswa perempuan cenderung menjawab dengan suara kecil sehingga terkadang guru tidak mendengar jawabannya karena kalah dengan suara siswa laki-laki yang lantang.

Guru kemudian meminta siswa untuk mengeluarkan busur derajatnya. Siswa diminta untuk menjiplak 5 buah potongan *puzzle*

dan mengukur setiap sudut pada potongan *puzzle* tersebut. Setiap anak mempunyai tugas untuk mengukur sudut secara bergantian dengan anggota kelompok lainnya. Setiap kelompok berusaha untuk mengerjakan sesuai dengan kemampuannya. Mereka tidak menyontek jawaban kelompok lain karena ukuran potongan setiap *puzzle* berbeda-beda. Setiap anggota kelompok saling bekerja sama dan memberikan pendapatnya untuk kelompok. Seorang siswa di satu kelompok yang terlihat diam saja ketika kegiatan diskusi kelompok berlangsung. Guru bertanya, “mengapa kamu tidak ikut bekerja?” siswa tersebut menjawab, “saya tidak diberi bagian tugas bu”. Akhirnya guru mendekati kelompoknya dan meminta teman-temannya untuk memberi tugas untuk dia. Dalam mengerjakan tugas ini, siswa tidak mencari referensi sendiri karena hanya mengukur sudut dengan menggunakan busur derajat.

Kegiatan diskusi kelompok telah selesai, siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya kepada guru untuk dikoreksi. Guru memberikan refleksi kegiatan pada hari itu, siswa mengaku senang dengan pembelajaran hari itu.

c. Observasi

Tahap pengamatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tindakan penggunaan media *puzzle* dapat berjalan dengan baik dan mengamati perubahan yang terjadi kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Pengamatan kegiatan pembelajaran dilakukan oleh peneliti yaitu

meliputi pengamatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan pedoman lembar observasi. Secara garis besar, pembelajaran pada siklus I ini sudah cukup baik, akan tetapi masih ada beberapa siswa yang pasif, dan bercerita sendiri ketika ada waktu luang. Guru juga masih belum optimal dalam menggunakan media *puzzle*. Berikut ini akan dijelaskan tentang hasil observasi guru dan siswa pada siklus I:

- 1) Hasil pengamatan siswa selama proses pembelajaran pada siklus I dari pertemuan pertama dan kedua menunjukkan motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi motivasi belajar siswa pada lampiran. Motivasi belajar siswa baru mencapai 38,055%. Terbukti dengan kegiatan siswa yang masih belum efektif dalam pembelajaran, misalnya beberapa siswa masih pasif di dalam kelompok dan dalam merangkai *puzzle*. Siswa masih sering asyik bermain atau berbicara dengan temannya. Dalam hal ini, guru telah memberi teguran kepada siswa-siswa tersebut.
- 2) Hasil pengamatan guru selama proses pembelajaran siklus I pada pembelajaran I dan pada pembelajaran II masih menunjukkan kalau guru belum optimal dalam menggunakan media *puzzle*. Pada pertemuan pertama, guru hanya menggunakan media *puzzle* dalam diskusi. Pada pertemuan kedua, guru sudah mulai menggunakan media *puzzle* untuk menjelaskan, namun guru masih belum memberikan apresiasi kepada siswa yang telah berani maju untuk

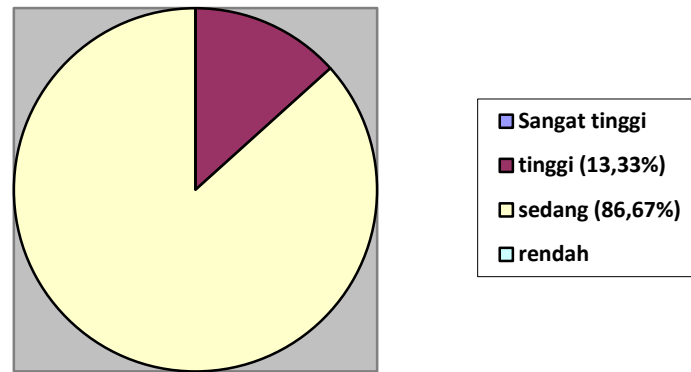
menyusun *puzzle* di depan kelas. Hal ini tentu saja belum memperlihatkan perubahan yang signifikan karena guru belum bertindak sesuai RPP yang disusun.

Adapun hasil perhitungan pada skala motivasi belajar siswa setelah mendapatkan tindakan pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Motivasi Belajar Siswa Kelas III Setelah Mendapatkan Tindakan Penggunaan Media *Puzzle* Pada Siklus I

No	Motivasi belajar siswa			
	No Res	Rt2	%	Ket
1	1	5,67	31,48	S
2	2	5,83	32,41	S
3	3	5,17	28,7	S
4	4	11,17	62,04	T
5	5	9,5	52,78	T
6	6	6,83	37,96	S
7	7	6,17	34,26	S
8	8	6,5	36,11	S
9	9	6,67	37,04	S
10	10	7,83	43,52	S
11	11	9,5	52,78	T
12	12	6	33,33	S
13	13	5,33	29,63	S
14	14	4,67	25,93	S
15	15	5,33	29,63	S
16	16	8,17	45,37	S
17	17	6,17	34,26	S
18	18	8,67	48,15	S
19	19	6	33,33	S
20	20	10,33	57,41	T
21	21	7,83	43,52	S
22	22	5,83	32,41	S
23	23	6,67	37,04	S
24	24	6,5	36,11	S
25	25	5,67	31,48	S
26	26	6,17	34,26	S
27	27	8,5	47,22	S
28	28	5,33	29,63	S
29	29	9	50	S
30	30	7	38,89	S
Rata-rata		6,33	38,055	S

Hasil analisis tingkat motivasi belajar siswa kelas III SDN Kepek dapat disajikan dalam bentuk grafik untuk melihat tingkat hasil presentasi, yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Presentase Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Kepek setelah Siklus I

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap keseluruhan pelaksanaan pembelajaran mulai dari keberhasilan, hambatan yang dihadapi beserta cara untuk menanggulangnya. Tahap ini berguna untuk menentukan perencanaan pada siklus berikutnya. Beberapa evaluasi yang dilakukan peneliti berupa:

1) Evaluasi Proses

Secara keseluruhan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *puzzle* di kelas III SDN Kepek berjalan dengan baik dan lancar serta sesuai dengan rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Kegiatan berlangsung selama 140 menit dengan mentematikkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Hal ini dikarenakan peneliti menyesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar mengajar di kelas III SDN Kepek. Perkembangan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini juga tidak terlepas dari faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran, faktor pendukung tersebut antara lain:

- a) Guru sebagai Kolaborator. Sebagai kolaborator guru melaksanakan tugasnya dengan baik. Guru telah mengajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat.
- b) Siswa sebagai subjek penelitian. Siswa sudah antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tertarik dengan adanya media *puzzle* karena siswa bisa belajar sambil bermain.

Keberhasilan yang didapat pada siklus I ini diharapkan akan tetap dipertahankan dan semakin meningkat.

2) Evaluasi Hasil

Pemberian tindakan berupa penggunaan media *puzzle* ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas III SDN Kepek. Hal ini terlihat dari terjadinya perubahan perilaku siswa dan perubahan tingkat motivasi belajar berdasarkan skala motivasi belajar. Adapun Indikator yang sudah tercapai pada siklus I yaitu:

- a) Tekun menghadapi tugas, yaitu setiap diberi tugas oleh guru, siswa langsung mengerjakannya.

- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa) yaitu, siswa tidak mengeluh dalam mengerjakan tugas, siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik.
- c) Lebih senang bekerja mandiri, yaitu siswa mencari referensi sendiri untuk mencari jawaban dari soal-soal.
- d) Dapat mempertahankan pendapatnya, yaitu dalam ketika mengerjakan soal, siswa tidak mudah terpengaruh dengan jawaban teman.
- e) Senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal, yaitu siswa menjawab pertanyaan ketika guru mengajukan pertanyaan.

Indikator yang telah tercapai pada siklus I diharapkan mampu dipertahankan dan terus dikembangkan oleh anggota kelompok, agar motivasi belajar terus terjaga.

Berdasarkan diskusi antara peneliti dan kolaborator, bahwa pemberian siklus II akan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa masih dalam kategori sedang. Masih terdapat beberapa indikator yang belum tercapai. Selain itu, guru juga belum menguasai penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dengan sepenuhnya.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I ditemui beberapa hambatan. Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di

dalam kelas pada siklus II maka peneliti melakukan tindakan sebagai berikut:

- a) Menjelaskan lebih detail kepada guru mengenai penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran.
- b) Membuat *puzzle* lebih banyak lagi, yang tadinya 5 set menjadi 6 set supaya tidak ada siswa yang menganggur dalam kelompoknya.
- c) Memperkecil ukuran *puzzle* supaya siswa tidak kesulitan dalam menyusun *puzzle* dan dapat selesai tepat waktu.
- d) Membentuk kelompok kerja baru agar tercapai kelompok yang lebih baik.

Secara lebih jelas hasil refleksi dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Refleksi Siklus I

Indikator Keberhasilan	Hasil Tindakan		Hasil Evaluasi	Perbaikan
	Proses	Hasil		
Guru menggunakan media <i>puzzle</i> sesuai dengan RPP yang diajarkan.	Guru menerapkan media <i>puzzle</i> sesuai dengan tahap-tahap penggunaan media <i>puzzle</i> berdasarkan RPP yang diajarkan namun belum menguasai dan hanya menggunakan <i>puzzle</i> untuk kegiatan diskusi saja.	<ul style="list-style-type: none"> - Guru belum menguasai media <i>puzzle</i> - Guru hanya menggunakan media <i>puzzle</i> pada kegiatan diskusi. - Siswa belum memberikan apresiasi kepada siswa lain. 	Guru belum menguasai media <i>puzzle</i> dan belum menggunakan media <i>puzzle</i> sesuai dengan RPP yang diajarkan	Menjelaskan lebih detail tentang penggunaan media <i>puzzle</i> pada pembelajaran.
Rata-rata persentase motivasi belajar siswa minimal 60%	Tingkat motivasi belajar diukur menggunakan skala observasi motivasi belajar oleh tiga orang observer selama pembelajaran berlangsung	Masih terdapat siswa yang bergurau di dalam kelas dan tidak aktif dalam pembelajaran khususnya kegiatan diskusi.	Motivasi belajar siswa masih dalam kategori sedang, yaitu baru mencapai 38, 055%	Menambah jumlah <i>puzzle</i> , membentuk kelompok kerja yang baru, memperkecil ukuran <i>puzzle</i> .

2) Siklus II

Hasil refleksi pada siklus I ditemukan adanya beberapa hal yang belum maksimal yang dijalankan oleh kolaborator dalam melaksanakan perannya pada setiap tahapan pembelajaran dalam menggunakan media *puzzle*. Hal-hal yang kurang tersebut sekaligus menjadi rekomendasi perbaikan pada pelaksanaan tindakan pada siklus II. Hasil perbaikan pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran dapat dilihat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang meliputi tahap perencanaan (*Planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*).

Pada penelitian siklus sebelumnya, guru masih belum menggunakan media *puzzle* secara optimal. Guru masih mengajar dengan metode yang hampir sama dengan sebelumnya adanya tindakan. Selain itu, aktifitas siswa dalam proses pembelajaran juga belum optimal. Terdapat beberapa siswa yang bersikap pasif dalam pembelajaran, mereka justru asyik bermain dan berbicara sendiri dengan temannya. Oleh karena itu, akan dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus ke II ini. Hal ini sesuai dengan design PTK model Kemmis & Taggart (halaman 49) yang dipakai dalam penelitian ini. Hasil penelitian pada siklus II dapat dipaparkan secara rinci sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

Peneliti menyusun perencanaan tindakan berdasarkan rumusan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya dan yang telah dirundingkan dengan guru kelas III. Berdasarkan temuan yang didapat pada siklus I, maka peneliti merencanakan beberapa tindakan khusus untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pada siklus II, adapun tindakan tersebut diantaranya adalah:

- 1) Menjelaskan lebih detail kepada guru mengenai penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus II ini terdiri dari 2 pertemuan. Kegiatan proses pembelajaran pada setiap pertemuan di siklus II terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Peneliti menyusun RPP setelah berdiskusi dengan guru kelas III mengenai materi yang akan disampaikan kepada siswa. Dalam RPP yang dibuat dalam siklus II, terdapat perbedaan jumlah kelompok, peneliti bersama guru membentuk kelompok kerja baru agar tercapai kelompok yang lebih baik.

- 3) Mempersiapkan Media Pembelajaran

Peneliti menyiapkan media pembelajaran yaitu media *puzzle* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media *puzzle* yang akan digunakan secara garis besar masih sama dengan

siklus I hanya jumlahnya diperbanyak dan ukurannya diperkecil. Pada siklus II ini, peneliti membuat *puzzle* lebih banyak lagi, yang tadinya 5 set menjadi 6 set supaya tidak ada siswa yang menganggur dalam kelompoknya.

4) Pembuatan Lembar Observasi

Lembar observasi yang dibuat peneliti dalam kegiatan belajar mengajar ini yaitu lembar observasi peningkatan motivasi siswa dan penggunaan media *puzzle* oleh guru. Lembar observasi dibuat berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini guru kelas III melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Sebelum pelaksanaan, RPP telah dikonsultasikan dengan guru kelas III. Pelaksanaan tindakan siklus II ini terdiri dari 2 pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Adapun materi yang akan dibahas dalam siklus II ini adalah tentang bentuk permukaan bumi. Pelaksanaan dari tindakan siklus II ini dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama. Membaca surat-surat pendek, menyanyikan lagu Indonesia raya dengan dipimpin oleh salah satu siswa dan dibuka dengan salam

oleh guru. Guru melakukan apersepsi terlebih dahulu untuk mengkondisikan siswa sebelum pelajaran dimulai. Guru menyampaikan apa yang akan dipelajari hari itu. Guru bertanya jawab dengan siswa, “bagaimanakah bentuk bumi yang kita tempati?” beberapa siswa menjawab dengan jawaban yang berbeda-beda, ada yang menjawab halus, tidak rata, bulat, dll. Meskipun jawaban mereka ada yang kurang tepat, namun siswa tidak merasa malu dan berusaha untuk menjawab lagi dengan jawaban yang lebih tepat. Untuk memperjelas pengetahuan siswa, guru memperlihatkan globe berukuran besar kepada siswa. Siswa sangat tertarik ketika melihat benda tersebut. Siswa masih belum mengetahui apa nama benda tersebut. Gurupun menanyakan kepada siswa, “siapa yang tau ini namanya apa?” siswa menjawab sesuai dengan pengetahuan masing-masing, ada yang menjawab bumi, ada yang menjawab atlas, dan ada yang menjawab bola dunia. Siswa mengamati globe yang telah dibawa oleh guru. Guru bertanya terdiri dari apakah bumi kita, dengan kompak siswa menjawab daratan dan lautan.

Guru mengenalkan sebuah *puzzle* kepada siswa. Guru meminta 4 siswa untuk menyusun *puzzle* di depan kelas. Keempat siswa tersebut langsung mengerjakannya. Mereka mengerjakan dengan sangat hati-hati dan saling bertukar pikiran, mereka bekerja sama dengan baik sehingga mampu menyelesaikan *puzzle*. Setelah

selesai, guru bersama siswa bertanya jawab mengenai gambar yang terbentuk dalam rangkaian *puzzle*. Guru sempat bertanya jawab mengenai gambar dalam *puzzle*. Siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-harinya, siswa mampu menyebutkan kenampakan alam yang terdapat di daratan. Setelah selesai, guru membuat kelompok-kelompok yang baru. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Pembagian kelompok dilakukan secara acak oleh guru. Siswa sangat antusias ketika mereka akan diberi tugas untuk merangkai *puzzle* kembali. Tentu mereka akan berusaha untuk tidak kalah cepat dari kelompok yang lainnya. Ketika dibagikan *puzzle*, siswa langsung merangkainya bersama kelompok. Setiap kelompok terlihat saling berdebat pendapat tentang posisi potongan-potongan *puzzle*. Setiap anggota kelompok berusaha untuk mempertahankan pendapatnya masing-masing dihadapan teman-teman sekelompoknya. Satu kelompok masih kesulitan untuk merangkai *puzzle* karena kurang kompak, ada salah satu anggota kelompok yang justru asyik bermain sendiri, tidak membantu teman-teman kelompoknya yang sedang berjuang. Beberapa anggota lain berusaha membantu memecahkan masalahnya, beberapa siswa lain memanfaatkan waktu untuk membaca sambil menunggu kelompok ini selesai, namun masih ada juga yang asyik bermain sendiri dengan temannya. Akhirnya satu kelompok ini dibantu oleh gurunya. Setelah selesai merangkai

puzzle mereka harus mengerjakan LKS yang telah disiapkan oleh guru. Dalam mengerjakan LKS, siswa berusaha mengerjakan dengan kemampuannya, sambil mencari referensi dari buku untuk mengetahui jawabannya. Siswa tidak terpengaruh ataupun mencontek pekerjaan kelompok lain. Mereka fokus pada hasil dari pekerjaan kelompoknya masing-masing. Setelah itu, kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. Guru menarik kesimpulan di akhir pembelajaran untuk menyamakan persepsi siswa yang masih berbeda-beda. Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru mendikte siswa. Guru membacakan hal-hal penting kepada siswa dan meminta siswa untuk mencatat hal tersebut di buku catatannya masing-masing.

2) Pertemuan II

Seperti yang sebelumnya, kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama, membaca surat-surat pendek, menyanyikan lagu Indonesia Raya, dan dibuka dengan salam oleh guru. Guru mengawali pembelajaran dengan komunikasi kehadiran siswa dan apersepsi untuk mengkondisikan siswa supaya siap menerima pelajaran pada hari itu.

Guru menjelaskan tentang materi cuaca sambil bertanya jawab dengan siswa. Guru menanyakan siapa yang tau apakah itu cuaca? Ada yang menjawab keadaan langit ada yang menjawab mendung, dan ada juga yang menjawab hujan. Dari beberapa

jawaban tersebut, guru menarik sebuah kesimpulan untuk menyamakan persepsi siswa supaya siswa tidak beda pemahaman dengan siswa yang lainnya. ketika guru menerangkan, siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama. Seluruh siswa fokus pada penjelasan guru, namun siswa tidak mencatat hal penting yang disampaikan oleh guru, siswa hanya mendengarkan dan menjawab pertanyaan gurunya. Setelah itu guru memperlihatkan *puzzle* kepada siswa. Guru merangkai *puzzle* kemudian meminta siswa untuk merangkai juga. Siswa sangat antusias untuk merangkai *puzzle* yang ada di depan kelas. Empat anak maju untuk merangkainya, siswa lain memberikan tepuk tangan setelah selesai merangkai *puzzle*. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang gambar di dalam *puzzle*. Siswa sudah aktif dalam kegiatan tanya jawab, siswa menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh gurunya. selesai kegiatan tanya jawab, siswa berkelompok sesuai dengan kelompok sebelumnya yaitu 6 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Siswa bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk merangkai *puzzle*, siswa sangat penasaran dengan gambar yang akan terbentuk. Masing-masing kelompok langsung merangkai *puzzle* yang telah diberikan. Setiap kelompok sangat bersemangat dan tidak mau kalah cepat dari kelompok yang lainnya. Semua kelompok selesai dalam waktu yang tidak berbeda jauh. Setelah

selesai merangkai puzzle, mereka menyelesaikan LKS yang telah disiapkan oleh guru. Siswa mengerjakan LKS sesuai dengan kemampuannya, mereka bekerja sama dengan anggota kelompoknya masing-masing, tanpa menghiraukan jawaban dari kelompok yang lainnya. dalam kegiatan diskusi, semua siswa terlihat aktif, mereka memberikan pendapatnya dan dapat mempertahankan pendapatnya di depan anggota kelompok yang lain. Selama pembelajaran berlangsung, siswa belum terlihat memanfaatkan waktu luangnya untuk membaca, namun beberapa siswa telah terlihat asyik berdiskusi dengan temannya mengenai gambar *puzzle* maupun mengenai cuaca. Selesai kegiatan diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

c. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada siklus II. Pengamatan yang dilakukan pada siklus II sama dengan pengamatan yang dilakukan pada siklus I. Berikut ini akan dijelaskan tentang hasil observasi guru dan siswa pada pembelajaran siklus II:

- 1) Hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus II dari pertemuan pertama dan kedua menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran sudah menunjukkan peningkatan. Para siswa sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran, tidak berbicara sendiri di dalam kelas,

memperhatikan guru ketika guru menjelaskan, siswa juga sangat aktif dalam penggunaan media *puzzle*. Siswa juga menjadi aktif bertanya kepada guru tentang materi-materi yang belum mereka kuasai.

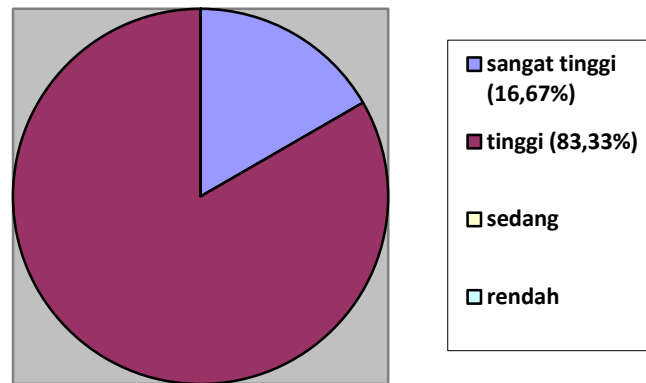
2) Hasil pengamatan guru selama proses pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua menunjukkan peningkatan. Guru yang semula masih menggunakan metode ceramah saja, pada siklus II lebih banyak melibatkan siswa dalam pembelajaran. Pada siklus II ini guru juga terlihat telah menguasai penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran.

Berdasarkan skala motivasi belajar dapat diketahui hasil penggunaan media *puzzle* setelah siklus II. Adapun perbedaan hasil penghitungan skala motivasi belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa setelah Mendapat Tindakan pada Siklus I dan Siklus II

No	No Resp	Siklus I			Siklus II			Peningkatan (%)
		Rt2	%	Ket	Rt2	%	Ket	
1	1	5,67	31,48	S	10,17	56,48	T	25
2	2	5,83	32,41	S	9,67	53,70	T	21,29
3	3	5,17	28,70	S	10,33	57,41	T	28,71
4	4	11,7	62,03	T	14	77,78	ST	15,75
5	5	9,5	52,78	T	11,17	62,04	T	9,26
6	6	6,83	37,96	S	12	66,67	T	28,71
7	7	6,17	34,26	S	9,17	50,93	T	16,67
8	8	6,5	36,11	S	13	72,22	T	36,11
9	9	6,67	37,04	S	9,83	54,63	T	17,59
10	10	7,83	43,52	S	13,5	75	T	31,48
11	11	9,5	52,78	T	13,5	75	T	22,22
12	12	6	33,33	S	11,17	62,04	T	28,71
13	13	5,33	29,63	S	10,5	58,33	T	28,7
14	14	4,67	25,93	S	11,33	62,96	T	37,03
15	15	5,33	29,63	S	11	61,11	T	31,48
16	16	8,17	45,37	S	13,83	76,85	ST	31,48
17	17	6,17	34,26	S	10,33	57,41	T	23,15
18	18	8,67	48,15	S	14,67	81,48	ST	33,33
19	19	6	33,33	S	11,33	62,96	T	29,63
20	20	10,33	57,41	T	11	61,11	T	3,7
21	21	7,83	43,52	S	11,67	64,81	T	21,29
22	22	5,83	32,41	S	9,17	50,93	T	18,52
23	23	6,67	37,04	S	12	66,67	T	29,63
24	24	6,5	36,11	S	11,67	64,82	T	28,71
25	25	5,67	31,48	S	10,33	57,41	T	25,93
26	26	6,17	34,26	S	10	55,56	T	21,3
27	27	8,5	47,22	S	14,83	82,41	ST	35,19
28	28	5,33	29,63	S	9,67	53,70	T	24,07
29	29	9	50	S	13,67	75,93	ST	25,93
30	30	7	38,89	S	11,5	63,89	T	25
Rata-rata		6,33	28,055	S	10,83	64,135	T	36,08

Hasil analisis tingkat motivasi belajar siswa kelas III SDN Kepek setelah dilaksanakan siklus II dapat disajikan dalam bentuk grafik untuk melihat tingkat hasil presentasi, yaitu sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Presentase Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Kepek setelah Siklus II

d. Refleksi

Tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Dalam tahap refleksi ini, peneliti mengevaluasi pembelajaran yang telah berlangsung, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Selain itu, juga peningkatan motivasi belajar siswa dengan adanya penggunaan media *puzzle*. Beberapa evaluasi yang dilakukan peneliti berupa:

1) Evaluasi Proses

Secara keseluruhan, proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran sudah berlangsung dengan baik dan lancar serta sesuai dengan rencana yang telah disusun oleh peneliti. Guru telah berhasil menggunakan

media *puzzle* secara optimal. Selama proses pembelajaran, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa juga aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Pada siklus II ini pembelajaran telah berlangsung dengan kondusif.

2) Evaluasi Hasil

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa juga telah mengalami peningkatan. Tingkat keberhasilan yang didapat dari siklus II ini cukup bagus. Hal ini ditunjukkan pada presentase peningkatan dari siklus I ke siklus II lebih besar jika dibandingkan dengan presentase peningkatan dari kondisi awal ke siklus I. Tingkat motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 38,055% sedangkan pada siklus II telah mencapai 64,135%. Lebih jelasnya lagi, hasil refleksi akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 9. Hasil refleksi Siklus II

Indikator Keberhasilan	Hasil Tindakan		Hasil Evaluasi	Perbaikan
	Proses	Hasil		
Guru menggunakan media <i>puzzle</i> sesuai dengan RPP yang diajarkan.	Guru menerapkan media <i>puzzle</i> sesuai dengan tahap-tahap penggunaan media <i>puzzle</i> berdasarkan RPP yang diajarkan.	<ul style="list-style-type: none"> - Guru telah menguasai media <i>puzzle</i>. - Guru telah menggunakan media <i>puzzle</i> untuk menjelaskan materi dan kegiatan diskusi 	Guru telah menguasai media <i>puzzle</i> dan telah menggunakan media <i>puzzle</i> sesuai dengan RPP yang diajarkan	-
Rata-rata persentase motivasi belajar siswa minimal 60%	Tingkat motivasi belajar diukur menggunakan skala observasi motivasi belajar oleh tiga orang observer selama pembelajaran berlangsung	Pembelajaran berlangsung kondusif, siswa aktif dalam pembelajaran, siswa berani mengemukakan pendapat, sebagian besar siswa telah memanfaatkan waktu luang untuk diskusi dan membaca.	Motivasi belajar siswa naik dalam kategori tinggi, yaitu mencapai 64,135%	-

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Negeri Kepek Kulon Progo menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media *puzzle*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Siklus 2 digunakan sebagai penyempurna siklus 1. Pelaksanaan pembelajaran diikuti oleh 30 siswa, seorang guru dan 3 orang observer.

Kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum dilakukan tindakan memiliki rata-rata 23,98% kategori rendah dengan rincian 22 anak memiliki motivasi belajar rendah, 7 anak memiliki motivasi belajar sedang, dan 1 anak memiliki motivasi belajar tinggi. Setelah diberikan tindakan berupa menggunakan media *puzzle* pada siklus I sebanyak 2 kali pertemuan dengan pengisian skala motivasi belajar guna mengetahui tingkat motivasi belajar saat itu, diketahui dari hasil analisis terjadi peningkatan pada rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 14,075%, rata-rata tingkat motivasi belajar siswa menjadi 38,055% kategori sedang dengan rincian 26 siswa memiliki motivasi belajar sedang dan 4 siswa memiliki motivasi belajar tinggi.

Meskipun sudah ada peningkatan pada tingkat motivasi belajar siswa setelah diberikan tindakan berupa penggunaan media *puzzle* pada siklus I, namun kemampuan guru dalam menggunakan media masih belum maksimal. Selain itu, beberapa siswa juga masih berbicara sendiri ketika berdiskusi dengan temannya, ada juga siswa yang tidak ikut bekerja ketika kegiatan

kelompok berlangsung. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan siklus II. Dalam siklus II ini peneliti dengan guru kelas (sebagai kolaborator) dan observer menyepakati akan melakukan siklus II dengan 2 kali pertemuan.

Refleksi siklus I digunakan sebagai acuan dalam merancang dan melaksanakan siklus II. Pada siklus II peneliti mengembangkan jumlah *puzzle* menjadi 6 set untuk 6 kelompok. Selain itu, peneliti juga memberikan bimbingan yang lebih inklusif kepada guru dalam penggunaan media *puzzle*.

Berdasarkan hasil analisis skala motivasi belajar pada siklus II, rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Kepek meningkat menjadi 64,135% kategori tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan deskriptif prosentase skala motivasi belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum diberikan tindakan yaitu berupa penggunaan media *puzzle* rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas III masih rendah. Namun setelah diberikan tindakan berupa penggunaan media *puzzle*, rata-rata tingkat motivasi belajarnya menjadi tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rifai (dalam Azhar Arsyad) yang menyatakan bahwa salah satu dari manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa (halaman 29).

Selain dari hasil perhitungan deskriptif prosentasi skala motivasi belajar, peningkatan siswa juga dapat terlihat dari hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas III dengan bantuan guru kelas III sebagai kolaborator. Siswa menjadi lebih tertarik dengan adanya

media *puzzle* dalam pembelajaran, ditambah pada pertemuan pertama siklus I guru sempat mengatakan barang siapa yang berhasil menyelesaikan *puzzle* dalam waktu satu menit akan diberikan hadiah, oleh karena itu siswa selalu berlomba-lomba untuk menyelesaikannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Gage & Berliner (dalam Slameto) yang menyarankan beberapa cara untuk meningkatkan motivasi siswa salah satunya adalah dengan permainan (halaman 20-24). Selain itu juga sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik yang mengungkapkan beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah dengan memberi hadiah (halaman 17).

Peningkatan siswa yang dapat terlihat setelah diberikan tindakan penggunaan media *puzzle* antara lain adalah siswa menjadi lebih rajin dalam mengerjakan tugas, siswa tidak ramai di dalam kelas, memperhatikan guru ketika guru sedang menjelaskan, siswa lebih berani menjawab pertanyaan dari guru, siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman yang membedakan motivasi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar (halaman 14).

Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Kepek meningkat setelah adanya penggunaan media *puzzle* dalam mata pelajaran IPA. Dengan kata lain, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPA.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang ditemukan. Adapun keterbatasan tersebut antara lain

- a. Observasi ketika penelitian berlangsung dilakukan oleh tiga observer, namun setiap observer mengamati seluruh siswa. Tidak dilakukan pembagian tugas sehingga data yang dihasilkan kurang valid karena pengamatan yang kurang detail.
- b. Data penelitian tidak dilakukan uji antar pengamat terlebih dahulu.
- c. Pada gambar yang terdapat pada *puzzle* tidak memuat contoh yang sesuai dan contoh yang tidak sesuai.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *puzzle* dengan tahapan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran yaitu guru memperlihatkan media *puzzle* yang telah disiapkan, siswa mengamati media *puzzle*, siswa bersama guru bertanya jawab tentang gambar yang ada di dalam *puzzle*, guru membongkar *puzzle* yang telah tersusun tersebut, salah satu siswa maju dan merangkai kembali *puzzle* yang telah dibongkar, siswa lain memberi tepuk tangan, *puzzle* dibagikan kepada setiap kelompok diskusi, siswa merangkai *puzzle* bersama teman kelompoknya masing-masing, setiap kelompok mempresentasikan rangkaian *puzzlenya*. Dengan adanya media *puzzle*, maka pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, memacu siswa untuk lebih aktif, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perubahan aktifitas siswa setelah dilakukannya tindakan. Siswa menjadi lebih tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa), menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, dapat mempertahankan pendapatnya, serta senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri Kepek Pengasih Kulon Progo. Hal ini dibuktikan dari analisis deskriptif presentase pada kondisi awal motivasi belajar siswa

sebesar 23,98% kategori rendah, kemudian setelah diberikan tindakan penggunaan media *puzzle* pada siklus I meningkat menjadi 38,055% kategori sedang lalu pada siklus II meningkat lagi menjadi 64,135% kategori tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat direkomendasikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala SD Negeri Kepek

Kepala SD Negeri Kepek agar selalu memberikan pengarahan kepada guru-guru supaya menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru Kelas III SD Negeri Kepek

Guru hendaknya menggunakan media *puzzle* sesuai dengan materi pembelajaran sehingga menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Hendaknya mengembangkan penelitian peningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran lain.

4. Bagi Siswa

Siswa hendaknya sering menggunakan *puzzle* dengan model yang berbeda-beda pada saat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sardiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Didik Komaidi & Wahyu Wijayati. (2011). *Panduan Lengkap PTK*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2006). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Alesindo.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pardjono. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Resiyati. (2010). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Peta Lingkungan Setempat dengan Media Puzzle Peta pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Petarukan Pemalang Tahun 2010*. Tersedia di <http://eprints.uns.ac.id/8627/1/162662708201003451.pdf>. Diakses pada tanggal 13 Januari 2016.
- Rita Eka Izzati, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Sardiman. AM. (2006). *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilo. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Yuliana Ayuningtyas. (2011). *Hubungan Media Puzzle dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup*. Diakses dari <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/1450/1/100964-YULIANA%20AYUNINGTYAS-FITK.pdf> diunduh pada 13 Januari 2016.
- Zainal Arifin. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Observasi Penggunaan Media *Puzzle*

Pedoman Observasi Penggunaan Media *Puzzle*

No	Indikator	(√)	Deskripsi
1	Guru memperlihatkan media <i>puzzle</i> yang telah disiapkan.		
2	Siswa mengamati media <i>puzzle</i>		
3	Siswa bersama guru bertanya jawab tentang gambar yang ada di dalam <i>puzzle</i> .		
4	Guru membongkar <i>puzzle</i> yang telah tersusun tersebut.		
5	Salah satu siswa maju dan merangkai kembali <i>puzzle</i> yang telah dibongkar.		
6	Siswa lain memberikan tepuk tangan untuk siswa yang telah berani menyusun <i>puzzle</i>		
7	<i>Puzzle</i> dibagikan kepada setiap kelompok diskusi.		
8	Siswa merangkai <i>puzzle</i> bersama teman kelompoknya masing-masing.		
9	Setiap kelompok mempresentasikan hasil rangkaian <i>puzzlenya</i> .		

Lampiran 2. Pedoman Observasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Pedoman Observasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Sub Indikator	Ya	tidak	Deskripsi
1	Tekun menghadapi tugas	a. Setiap diberi tugas oleh guru, siswa langsung mengerjakannya.			
		b. Siswa memperhatikan penjelasan guru.			
		c. Ketika guru menerangkan, siswa mencatat hal-hal yang penting.			
	Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)	a. Siswa tidak mengeluh dalam mengerjakan tugas			
		b. Siswa bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan.			
		c. Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik.			
	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa	a. Dalam mengerjakan soal atau mengerjakan tugas di kelas, siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.			
		b. Siswa			

		menunjukkan kepedulian terhadap teman-teman yang belum berhasil. (masalah sosial)			
	Lebih senang bekerja mandiri	a. Siswa mencari referensi sendiri untuk mencari jawaban dari soal-soal			
		b. Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.			
		c. Siswa tidak mencontek pekerjaan teman.			
	Memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.	a. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu			
		b. Siswa memanfaatkan waktu luang untuk membaca			
		c. Siswa memanfaatkan waktu luang untuk berdiskusi dengan temannya.			
	Dapat mempertahankan pendapatnya	a. Siswa mampu mempertahankan pendapatnya beserta alasannya dihadapan teman yang lainnya.			
		b. ketika mengerjakan soal, siswa tidak mudah terpengaruh dengan jawaban			

		teman.			
	Senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal.	a. Siswa menjawab pertanyaan ketika guru mengajukan pertanyaan.			
		b. Siswa senang mengerjakan tugas/soal dari guru.			

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Nama Sekolah : SDN KEPEK
Tema : Keperluan Sehari-hari
Kelas/semester : III/2
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

IPA

4. Memahami berbagai cara gerak benda, hubungannya dengan energi dan sumber

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

SBdP

Mengekspresikan karya seni rupa

B. Kompetensi Dasar

IPA

- 4.3 Mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya

IPS

- 2.1 Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan

SBdP

menampilkan sikap apresiatif terhadap benda yang digerakkan oleh angin

C. Indikator

1. Menyebutkan tiga bentuk energi
2. Menyebutkan 3 manfaat dari setiap bentuk energi
3. Menyebutkan 10 jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitarnya
4. Mengidentifikasi jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa
5. Menjelaskan cara memainkan benda yang dapat digerakkan oleh angin

D. Tujuan

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru dan membaca buku referensi, siswa dapat menyebutkan tiga macam bentuk energi dengan benar.
2. Setelah menyusun *puzzle* dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya, siswa dapat menyebutkan tiga manfaat dari setiap bentuk energi dengan tepat.
3. Setelah bertanya jawab dengan guru, siswa dapat menyebutkan sepuluh jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitarnya dengan percaya diri.
4. Setelah berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dengan tepat.

- Setelah membuat benda yang dapat digerakkan oleh angin, siswa dapat menjelaskan cara memainkannya dengan benar.

E. Karakter yang Diharapkan

- Percaya diri.

F. Materi Pembelajaran

- Energi
- Jenis-jenis Pekerjaan
- Kincir Angin

G. Model/Pendekatan/Strategi/Metode

Model : EEK

Pendekatan : *Student Centered*

Strategi : *Inquiry*

Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

H. Langkah Pembelajaran

No	Langkah	Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Awal	1. Siswa berdoa untuk memulai pembelajaran dengan dipimpin oleh ketua kelas. 2. Guru melakukan komunikasi	

		<p>kehadiran siswa (presensi).</p> <p>3. Guru memberikan apersepsi dengan bercerita.</p> <p>“kemarin, ibu kedatangan keponakan ibu yang berumur 2 tahun. Dia bernama Doni. Doni sangat suka menonton film kartun. Suatu saat, Doni sedang menonton film upin ipin. Dia menonton TV sambil bermain. Tanpa disadari, Doni mendekati kabel yang sedang tertancap dan memegangnya. Tiba-tiba Doni menangis karena kesetrum (tersedat listrik).</p> <p>4. Guru memberikan motivasi dengan bertanya jawab dengan siswa:</p> <p>a. Siapa nama keponakan ibu?</p> <p>b. Apa yang terjadi pada Doni?</p> <p>5. Guru menyampaikan tema hari ini tentang “Keperluan Sehari-hari”</p>	
--	--	---	--

		6. Guru menyampaikan apa saja yang akan dipelajari siswa dan tujuan pembelajarannya.	
2	Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca buku referensi tentang energi. 2. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang sumber-sumber energi. 3. Guru menyebutkan salah satu sumber energi adalah angin. Dan bertanya kepada siswa siapa yang sering memanfaatkan angin untuk melaut? 4. Guru memperlihatkan sebuah <i>puzzle</i> kepada siswa (<i>puzzle</i> nelayan). 5. Siswa mengamati <i>puzzle</i> yang dibawa oleh guru. 6. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang gambar yang ada di dalam <i>puzzle</i>. 	

		<p>7. Salah satu siswa maju untuk membongkar <i>puzzle</i> dan merangkainya kembali.</p> <p>8. Siswa yang lain memberikan apresiasi kepada temannya yang telah berani maju dan berhasil merangkai kembali <i>puzzle</i> yang telah dibongkar dengan memberikan tepuk tangan.</p> <p>Elaborasi</p> <p>1. Siswa membentuk kelompok-kelompok kecil setiap kelompok terdiri dari empat – lima siswa.</p> <p>2. Salah satu perwakilan kelompok mengambil satu <i>puzzle</i> dan LKS yang telah disediakan oleh guru.</p> <p>3. Siswa berdiskusi bersama anggota kelompoknya.</p> <p>4. Siswa merangkai <i>puzzle</i> bersama teman sekelompoknya.</p>	
--	--	---	--

		<p>5. Siswa mendiskusikan LKS yang telah didapatkan.</p> <p>6. Siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Siswa menempelkan hasil LKS yang telah dikerjakan.</p> <p>2. Siswa mempresentasikan <i>puzzle</i> yang telah berhasil dirangkai dan pekerjaan LKSnya.</p> <p>3. Siswa bersama-sama memainkan kincir angin sederhana karyanya di halaman sekolah.</p>	
3	Penutup	<p>1. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk membaca materi pentingnya bekerja keras.</p> <p>2. Siswa bersama guru berdoa untuk mengakhiri pelajaran.</p>	

I. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat : media *puzzle*

2. Sumber Belajar

- a. Asy'ari, dkk. (2007). *Ilmu Pengetahuan Sosial SD*. Jakarta: Erlangga
- b. Panut, dkk. (2007). *Dunia IPA 3B*. Jakarta: Yudhistira
- c. Rositawaty & Aris Muharam. (2008). *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan departemen Pendidikan Nasional.
- d. Sunarso & Anis Kusuma. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- e. Kurikulum KTSP
- f. Silabus KTSP Kelas 3 SD

J. Prosedur Penilaian

1. Penilaian Proses

Menggunakan format penilaian, dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir.

2. Penilaian Hasil Belajar


Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)

K. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Proses

- a. Penilaian presentasi
- b. Penilaian diskusi
- c. Penilaian sikap

2. Penilaian hasil belajar
b. Uraian

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Sumardiyana, S.Pd
NIP. 19610525 198201 1 003

Yogyakarta, Maret 2016
Guru Kelas III


PARSIYATI, A.Ma.Pd
NIP. 19610801 198303 2 00

Lampiran Materi IPA

Energi

Apakah energi itu? Energi adalah kemampuan untuk melakukan usaha. Jadi, segala sesuatu dapat melakukan kegiatan atau usaha jika mempunyai energi. Energi tidak dapat dilihat, hanya dapat dirasakan. Contohnya, energi panas yang berasal dari cahaya matahari. Panasnya matahari hanya dapat kamu rasakan, tetapi tidak dapat kamu lihat. Energi dari angin dapat dirasakan ketika kita bersepeda atau mengipaskan tangan. Energi bunyi dapat kamu dengar, tetapi tidak dapat kamu lihat. Selain itu, energi tidak dapat diciptakan ataupun dihilangkan. Namun, energi dapat diubah bentuknya. Dalam pelajaran ini, terlebih dahulu kamu akan mempelajari beberapa bentuk energi. Misalnya, energi gerak, energi panas, dan energi bunyi.

1. Energi Panas

Energi panas adalah energi yang dihasilkan dari panas suatu benda. Jadi, energi panas berasal dari benda yang memiliki suhu tinggi. Ayo, perhatikanlah Gambar

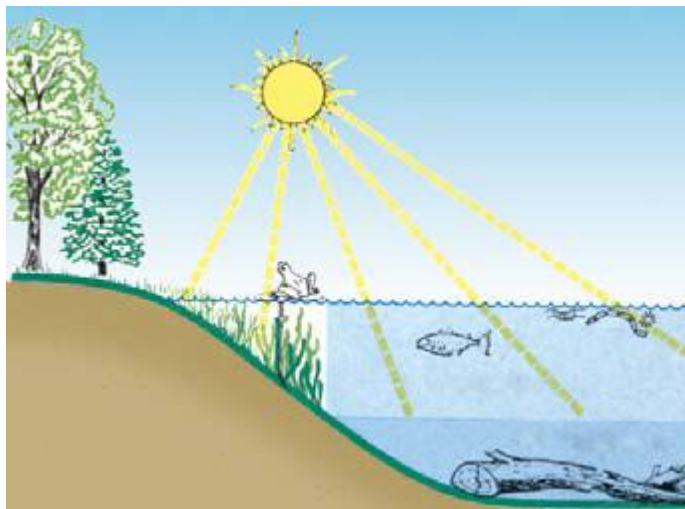


Gambar 1. Menjemur pakaian dengan panas matahari

Mungkin, kamu pernah melihat ibumu menjemur pakaian di bawah sinar matahari. Mengapa ibumu melakukannya? Hal ini dilakukan karena panas matahari dapat dimanfaatkan untuk menguapkan air pada pakaian. Pernahkah kamu melihat petani menjemur padi? Lalu, pernahkah melihat nelayan yang mengeringkan ikan di pantai? Seperti ibumu, para petani dan nelayan menggunakan panas matahari untuk membantu pekerjaannya.

Tuhan yang Mahakuasa telah menciptakan matahari sebagai sumber energi. Matahari berguna bagi kehidupan semua makhluk di bumi.

Pada Gambar 2, cahaya matahari berguna bagi tumbuhan di alam. Cahaya matahari membantu tumbuhan dalam membuat makanannya. Lalu, tumbuhan dapat digunakan manusia dan hewan sebagai sumber makanan. Makanan tersebut menjadi energi bagi manusia dan hewan untuk melakukan aktivitas.



Sumber: repro Essential of Biology, 1990
Gambar 2. Matahari sumber energi bagi kehidupan makhluk.

Sesungguhnya, matahari adalah penyebab adanya sumber energi lainnya. Energi angin timbul karena ada pergerakan udara. Pergerakan udara timbul karena ada perbedaan tekanan udara antartempat. Tekanan udara dipengaruhi

oleh suhu daerah tersebut. Beda suhu timbul karena panas matahari berbeda di setiap daerah. Tahukah kamu pemanfaatan lainnya dari energi matahari?

2. Gerak (Energi Kinetik)

Pernahkah kamu melihat kincir angin? Apa yang terjadi jika kincir itu tertiup angin? Tentunya kincir angin itu bergerak berputar. Angin merupakan udara yang bergerak. Semakin kencang angin bertiup, semakin kencang kincir berputar. Kincir dapat berputar karena ada udara yang bergerak. Gerak berputar kincir dimanfaatkan untuk membantu pekerjaan manusia. Di Inggris dan Belanda, banyak dibangun kincir angin raksasa. Kincir tradisional itu dimanfaatkan untuk menggiling gandum atau memompa air. Airnya digunakan untuk mengairi perkebunan dan ladang, seperti pada Gambar 3.

Pada Gambar 3, kincir dapat digunakan untuk pembangkit listrik. Di Amerika Serikat, kincir angin dimanfaatkan untuk memutar generator. Generator digunakan untuk menghasilkan listrik.



Gambar 3. kincir angin untuk memompa air



Gambar 4. energi angin diubah menjadi energi listrik.

3. Energi Bunyi

Energi bunyi adalah energi yang ditimbulkan oleh benda yang menghasilkan bunyi. Energi bunyi dapat diketahui melalui telinga kita. Bunyi dihasilkan oleh benda-benda yang bergetar. Misalnya, senar gitar yang dipetik dapat menimbulkan bunyi karena bergetar, kita dapat mengeluarkan suara karena pita suara yang terletak di dalam tenggorokan kita bergetar. Makin kuat getarannya, makin besar pula energi bunyi yang dihasilkan oleh pita suara.

4. Energi Cahaya

Energi cahaya adalah energi yang dipancarkan oleh sumber cahaya. Misalnya, energi cahaya yang dipancarkan oleh matahari, bintang, api, dan lampu. Cahaya matahari dapat dimanfaatkan oleh tumbuhan untuk membuat makanan melalui fotosintesis serta untuk menerangi bumi dan segala isinya di saat siang hari. Di malam hari, kita memerlukan energi cahaya untuk

menerangi ruangan. Energi tersebut berasal dari lampu yang dinyalakan. Energi cahaya juga dimanfaatkan oleh mercusuar untuk memberikan arahan bagi kapal dalam mengetahui posisinya, memperingatkan adanya bahaya, dan memberitahu kapal bahwa daratan sudah dekat. Coba sebutkan contoh kegunaan energi cahaya dalam bidang lain!



Gambar 5. lampu listrik dapat mengubah energi listrik menjadi energi cahaya.

5. Energi Listrik

Energi listrik adalah energi yang timbul karena adanya arus listrik. Alat yang dapat menghasilkan energi listrik disebut sumber listrik. Contoh sumber listrik, antara lain, baterai, aki, dan generator. Beberapa alat listrik seperti kipas angin, setrika listrik, pompa air listrik, lampu listrik, dan *blender* dapat berfungsi karena adanya energi listrik.

6. Energi Kimia

Energi kimia adalah energi yang dikeluarkan dari hasil reaksi kimia. Energi kimia banyak terdapat dalam bahan makanan dan bahan bakar.

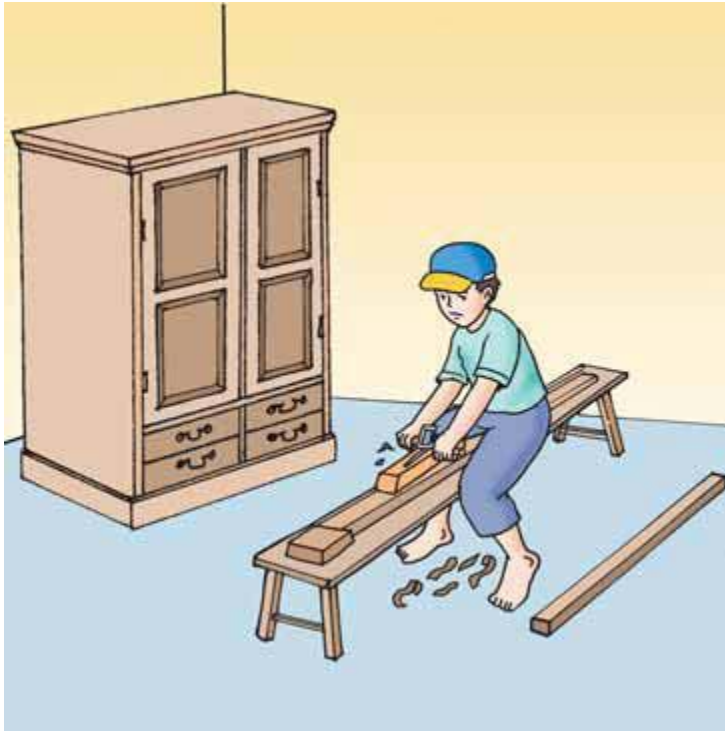
Lampiran Materi IPS

A. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang dan Jasa

Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, setiap orang harus bekerja. Zaman sekarang ini orang harus pandai-pandai mencari pekerjaan. Modal utama seseorang untuk bekerja adalah kemauan, pendidikan, dan keterampilan.

Perhatikan orang-orang yang tinggal di sekitarmu! Pasti jenis pekerjaan mereka bermacam-macam. Ada yang menghasilkan barang dan ada pula yang menghasilkan jasa. Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang, misalnya orang yang tinggal di dekat perkebunan kelapa. Ia dapat bekerja sebagai pembuat sapu dan keset dengan memanfaatkan sabut kelapa. Ada juga orang yang menggunakan tanah untuk membuat genteng, batu bata, dan gerabah. Pekerjaan yang menghasilkan bahan makanan, misalnya pembuat tahu, membuat tempe, membuat roti, membuat bakpao, serta berbagai macam makanan lain. Selain membutuhkan barang, orang hidup juga membutuhkan jasa. Jasa diperoleh dari orang lain. Untuk mendapatkan jasa, harus ada imbalan tertentu. Seseorang yang telah memberikan jasa akan menerima imbalan. Imbalan atau upah biasanya berupa uang.

Selanjutnya, perhatikan contoh berikut. Pak Sukri mempunyai kebun kelapa sawit yang luas. Tanaman kelapa sawitnya banyak sekali. Pak Sukri tidak dapat mengurus kebun kelapa sawitnya sendirian. Ia membutuhkan bantuan orang lain untuk mengurus kebun kelapa sawit tersebut. Orang lain yang membantu tersebut bekerja memelihara, memanen, dan menjual buah kelapa sawit. Seminggu sekali para tenaga kerja yang membantu di kebun kelapa sawit tersebut menerima upah berupa uang dari Pak Sukri. Uang yang mereka terima itu merupakan imbalan atas jasa yang telah diberikan kepada Pak Sukri. Dari contoh tersebut, dapat disimpulkan bahwa jasa adalah bantuan berupa tenaga, pikiran, keterampilan, atau pelayanan yang diberikan kepada orang lain.



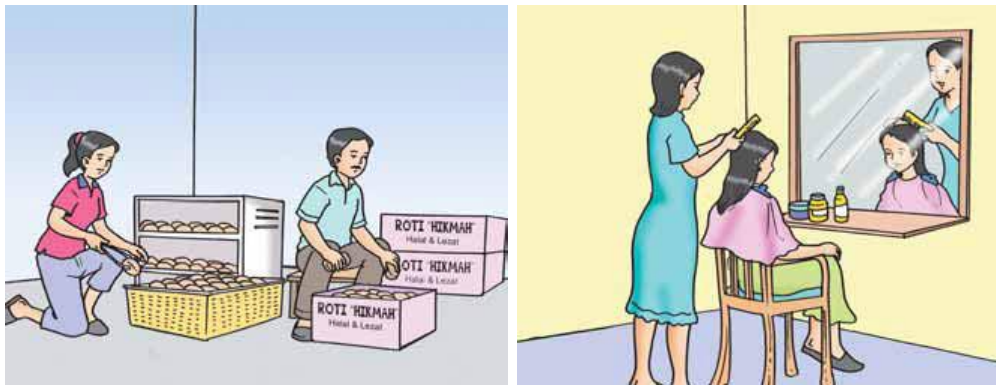
Gambar 6. contoh pekerjaan yang menghasilkan barang



Gambar 7. usaha perkebunan kelapa sawit membutuhkan orang lain untuk mengurusnya

B. Contoh Pekerjaan yang Menghasilkan Barang dan Jasa

Jenis pekerjaan ada bermacam-macam. Ada pekerjaan yang menghasilkan barang dan ada juga pekerjaan yang menghasilkan jasa. Semua pekerjaan tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh penghasilan. Berikut adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Ayah Andi bekerja sebagai koki di perusahaan roti. Ia pandai membuat aneka roti. Andi sering membawa roti ke sekolah untuk dibagikan kepada teman-temannya. Ibu Tina membuka usaha salon kecantikan. Ibu Tina sering diundang untuk merias pengantin.



Gambar 8 Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang (a) dan pekerjaan yang menghasilkan jasa (b).

Ayah Gunawan bekerja sebagai sopir bus. Ia berangkat pagi dan pulang malam hari. Pekerjaan orang tua Irfan adalah membuat peralatan rumah tangga, seperti ember, panci, cerek. Ia menerima banyak pesanan dari luar kota. Setiap ada waktu luang, Irfan ikut membantu membuat panci dan cerek. Ibu Maman dikenal sebagai penjahit di kampungnya. Banyak warga sekitar yang menjahitkan kain kepada Ibu Maman. Ibu Maman terampil dan teliti dalam menjahit, sehingga banyak pelanggan yang puas dengan pekerjaan Bu

Maman. Ayah Medi bekerja di kantor perusahaan percetakan. Perusahaan tersebut melayani jasa cetak undangan, kalender, buku nota, buku bacaan, dan majalah. Ibu Marni membuk warung makan di pinggir jalan. Warung tersebut menyediakan aneka makanan. Ada nasi sayur, nasi soto, serta berbagai makanan dan minuman lainnya.

Contoh-contoh tersebut menunjukkan bahwa pekerjaan yang ditekuni manusia ada yang menghasilkan barang dan ada yang menghasilkan jasa. Berdasarkan contoh-contoh itu dapat dibuat daftar mengenai jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa seperti berikut:

No	Nama Anak	Pekerjaan Orang Tua	Menghasilkan
1.	Andi	Koki perusahaan roti	Barang
2.	Tina	Perias salon kecantikan	Jasa
3.	Gunawan	Sopir	Jasa
4.	Irfan	Perajin	Barang
5.	Maman	Penjahit	Barang
6.	Medi	Karyawan percetakan	Barang
7.	Mami	Pedagang	Barang

Dengan membaca daftar pekerjaan orang tua, kita dapat membedakan jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Berbagai jenis pekerjaan tersebut dilakukan untuk mencukupi kebutuhan hidup keluarga.

Lampiran LKS

LKS

Nama Kelompok :

Anggota :

1. Lengkapilah tabel berikut!

No	Sumber Energi	Manfaat
1	Energi panas	1 2
2	Energi Listrik	1 2
3	Energi bunyi	1 2
4	Energi kimia	1 2
5	Energi kinetik	1 2
6	Energi cahaya	1 2

2. Buatlah tabel pekerjaan orang tua dari setiap anggota kelompok kalian dan ikut sertakan penghasil barang atau jasa.

No	Nama Siswa	Pekerjaan Ayah/ibu	Penghasil barang	Penghasil jasa

Lampiran Penilaian

a. Instrumen Penilaian Proses

1) Penilaian presentasi

Kriteria	Bagus (3)	Cukup (2)	Berlatih lagi (1)
Bahasa yang digunakan	Kalimat jelas dan mudah dimengerti	Kalimat cukup jelas, tetapi ada beberapa kata yang sulit dimengerti	Kalimat sulit dimengerti
Suara saat presentasi	Jelas terdengar	Kurang jelas	Tidak terdengar
Sikap saat presentasi	Berani dan penuh percaya diri	Cukup berani, tetapi tampak masih ragu	Tidak percaya diri (malu, tidak mau bicara)

2) Penilaian Diskusi

Kriteria	Bagus (3)	Cukup (2)	Perlu Berlatih Lagi (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara	Mendengarkan teman yang berbicara, tetapi sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.

Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespons dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat.	Merespons dengan tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara terperinci, merespons sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.
Keruntutan berbicara	Menyampaikan pendapatnya secara runtut dari awal hingga akhir.	Menyampaikan pendapatnya secara runtut, tetapi belum konsisten.	Masih perlu berlatih untuk berbicara secara runtut.

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai

Lampiran 4 Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 1

CATATAN LAPANGAN

Hari, Tanggal : Rabu, 24 Februari 2016

Tempat : Ruang kelas III, SD Negeri Kepek, Pengasih

Waktu : 07.00 – 9. 20 WIB

Hasil:

- Siswa berdoa dengan dipimpin ketua kelas, dilanjutkan membaca surat-surat pendek.
- Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan dipimpin oleh salah satu siswa dan didampingi oleh guru.
- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- Guru melakukan presensi siswa dan apersepsi untuk mengkondisikan siswa supaya siap mengikuti pembelajaran.
- Siswa membuka buku paket pada materi energi.
- Guru menjelaskan sambil bertanya jawab mengenai materi Energi.
- Beberapa siswa menjawab pertanyaan guru dengan antusias, namun beberapa masih diam, bahkan ada siswa yang bercerita sendiri, tidak memperhatikan penjelasan guru.
- Guru memperlihatkan amplop yang berisi potongan *puzzle*.
- Guru bersama siswa bertanya jawab tentang isi amplop. Ada siswa yang menjawab uang, kertas, potongan kertas, dll.

- Guru membuka amplop tersebut, ternyata isinya adalah potongan *puzzle*.
- Siswa sangat senang dan bersorak ketika melihat isi amplop.
- Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok kecil. Pembagian berdasarkan tempat duduk secara acak.
- Guru membagikan *puzzle* kepada masing-masing kelompok.
- Siswa merangkai *puzzle* bersama kelompoknya. Siswa sangat antusias.
- Terdapat 1 kelompok yang mengalami kesulitan dalam merangkai *puzzle*, akhirnya dibantu oleh guru.
- Setelah selesai merangkai *puzzle*, siswa mengerjakan LKS yang telah dipersiapkan oleh guru.
- Siswa mengerjakan LKS bersama teman sekelompok, namun masih terdapat beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan, justru bermain sendiri.
- Siswa mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa laki-laki presentasi dengan suara lantang, namun siswa perempuan masih malu-malu dan suaranya tidak terdengar dari belakang.
- Guru membahas hasil diskusi bersama siswa sambil bertanya jawab.
- Guru menyimpulkan pelajaran untuk menyamakan persepsi siswa.

Lampiran 5 Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 2

CATATAN LAPANGAN

Hari, Tanggal : Sabtu, 27 Februari 2016

Tempat : Ruang kelas III SD Negeri Kepek

Waktu : 07.30 – 09.15

Hasil:

- Siswa berdoa dengan dipimpin ketua kelas, dilanjutkan membaca surat-surat pendek.
- Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan dipimpin oleh salah satu siswa dan didampingi oleh guru.
- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- Guru melakukan presensi siswa dan apersepsi untuk mengkondisikan siswa supaya siap mengikuti pembelajaran.
- Guru mengulang materi sebelumnya sebelum melanjutkan materi.
- Guru bertanya jawab mengenai pentingnya menghemat energi.
- Siswa menjawab sesuai dengan pengetahuannya, beberapa masih enggan untuk menjawab pertanyaan guru serta masih ada siswa yang tidak memperhatikan pelajaran.
- Guru memperlihatkan *puzzle* kepada siswa.
- Siswa senang karena akan merangkai *puzzle* kembali
- Guru meminta salah satu siswa untuk merangkai *puzzle* di depan.

- Salah satu siswa mengangkat tangan dan merangkai *puzzle* namun ada beberapa siswa yang ingin ikut merangkai *puzzle* tersebut, akhirnya ikut maju dan merangkai bersama.
- Setelah *puzzle* berhasil dirangkai, guru memperlihatkan gambar pada *puzzle* dan bertanya jawab mengenai gambar tersebut.
- Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok seperti pertemuan sebelumnya.
- Guru membagikan *puzzle* kepada masing-masing kelompok.
- Siswa sangat antusias dalam merangkai *puzzle* dan tidak mau kalah dengan kelompok yang lainnya.
- Salah satu kelompok sedikit tertinggal dari kelompok lainnya.
- Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan (mengukur besar sudut pada potongan *puzzle*).
- Guru berkeliling untuk membimbing siswa dalam mengerjakan.
- Siswa mempresentasikan hasil rangkaian *puzzle* dan mengumpulkan LKS
- Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran untuk menyamakan pemahaman siswa.

Lampiran 6 Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 1

CATATAN LAPANGAN

Hari, Tanggal : Rabu, 2 Februari 2016

Tempat : Ruang Kelas III, SD Negeri Kepek

Waktu : 07.00 – 09.20 WIB

Hasil:

- Siswa berdoa dengan dipimpin ketua kelas, dilanjutkan membaca surat-surat pendek.
- Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan dipimpin oleh salah satu siswa dan didampingi oleh guru.
- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- Guru melakukan presensi siswa dan apersepsi untuk mengkondisikan siswa supaya siap mengikuti pembelajaran.
- Guru mengulang materi sebelumnya sebelum melanjutkan materi.
- Guru memperlihatkan Globe berukuran besar kepada siswa
- Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang globe.
- Siswa mengamati globe
- Guru menjelaskan tentang Globe, dan mengenai bentuk permukaan bumi.
- Siswa memperhatikan guru, meskipun satu dua anak masih enggan untuk memperhatikan.
- Guru mengenalkan *puzzle* kepada siswa.

- Empat siswa maju kedepan untuk menyelesaikan *puzzle*.
- Siswa memberikan tepuk tangan setelah *puzzle* berhasil dirangkai.
- Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang gambar pada *puzzle*.
- Guru membagi siswa kedalam 6 kelompok secara acak.
- Siswa merangkai *puzzle* bersama teman kelompoknya masing-masing.
- Siswa sangat antusias dan tidak ingin kalah cepat dengan kelompok lainnya.
- Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan guru.
- Salah satu siswa mempresentasikan hasil diskusinya dilanjutkan dengan tanya jawab bersama guru.
- Guru mendikte ringkasan materi.
- Siswa menulis di buku catatannya masing-masing.
- Guru bersama siswa menarik kesimpulan pada pelajaran hari itu untuk menyamakan persepsi siswa.
- Guru menutup pelajaran dengan ucapan salam.

Lampiran 7 Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 2

CATATAN LAPANGAN

Hari, Tanggal : Sabtu, 5 Maret 2016

Tempat : Ruang Kelas III, SD Negeri Kepek

Waktu : 07.30 – 09.15 WIB

Hasil:

- Siswa berdoa dengan dipimpin ketua kelas, dilanjutkan membaca surat-surat pendek.
- Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan dipimpin oleh salah satu siswa dan didampingi oleh guru.
- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- Guru melakukan presensi siswa dan apersepsi untuk mengkondisikan siswa supaya siap mengikuti pembelajaran.
- Guru mengulang materi sebelumnya sebelum melanjutkan materi.
- Guru menjelaskan tentang cuaca sambil bertanya jawab kepada siswa.
- Siswa menjawab dengan antusias meskipun beberapa masih enggan menjawab namun sesekali guru melontarkan pertanyaan kepada anak yang masih pasif sehingga menjadi aktif dalam pembelajaran.
- Guru memperlihatkan *puzzle* dan meminta salah satu siswa untuk merangkainya di depan kelas.

- Setelah selesai, siswa lain bertepuk tangan dan guru memperlihatkan *puzzle* kepada siswa lain.
- Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai gambar dalam *puzzle* tersebut.
- Siswa berkelompok seperti pertemuan sebelumnya, yaitu menjadi 6 kelompok.
- Siswa merangkai *puzzle* bersama teman sekelompoknya.
- Mereka semakin cepat dalam merangkai *puzzle* dan tentunya tidak mau kalah dari kelompok yang lainnya.
- Siswa mengerjakan LKS bersama kelompoknya.
- Guru berkeliling untuk membimbing siswa.
- Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
- Siswa sudah tidak malu-malu lagi dalam mempresentasikannya.
- Siswa bersama guru membahas hasil diskusi sambil bertanya jawab.
- Siswa dan guru menyimpulkan materi pelajaran untuk menyamakan persepsi siswa.

Lampiran 8. Dokumentasi KBM

**Dokumentasi Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Ilmu
Pengetahuan Alam di Kelas III SD Negeri Kepek**



Gambar 1. Media *puzzle* pertemuan 2 siklus 2



Gambar 2. Media *puzzle* siklus 1 pertemuan 1



Gambar 3. Siswa mencari referensi di buku.



Gambar 4. Salah satu siswa merangkai *puzzle*



Gambar 5. Siswa merangkai *puzzle* bersama kelompoknya



Gambar 6. Siswa mengerjakan LKS bersama kelompoknya



Gambar 7. Siswa memanfaatkan waktu luang untuk membaca



Gambar 8. Partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok



Gambar 9. Guru memantau diskusi siswa



Gambar 10. Siswa aktif dalam pembelajaran



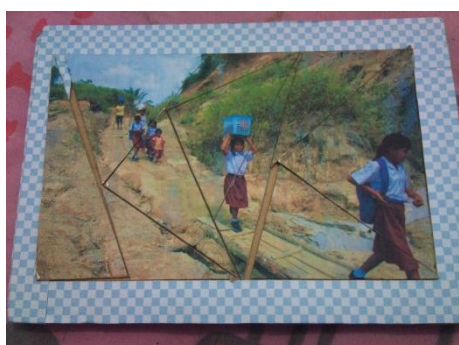
Gambar 11. Siswa presentasi hasil diskusi

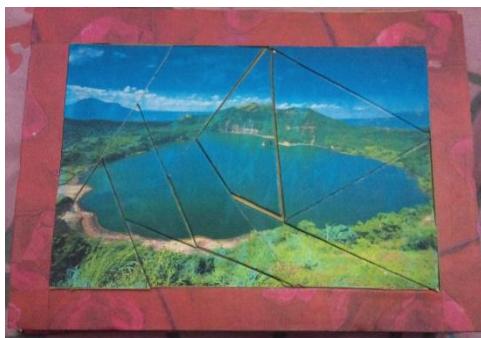
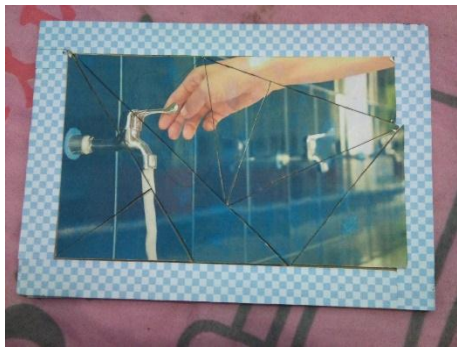
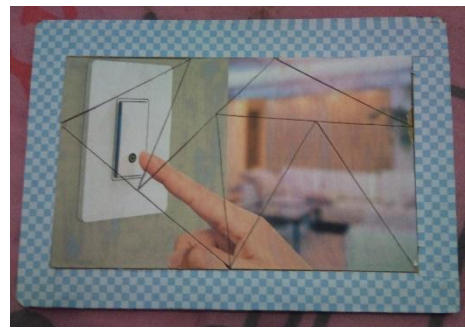
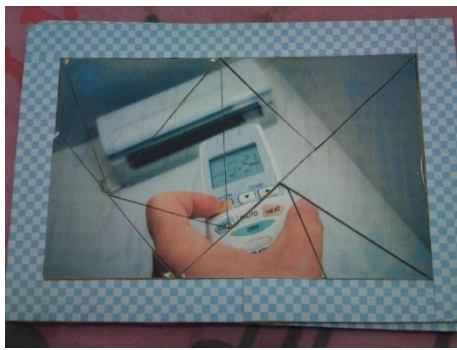


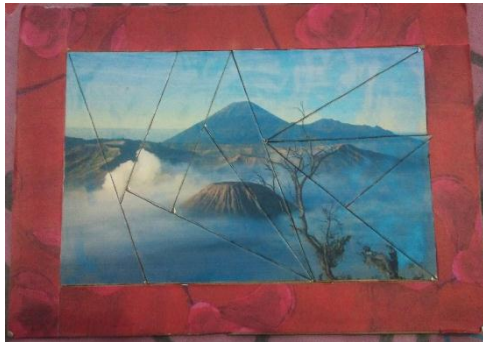
Gambar 12. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Lampiran 9. Media *Puzzle*

Media *Puzzle* yang digunakan dalam Pembelajaran







Lampiran 10. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Guru Kelas : Parsiyati A.Ma.Bi Siklus : Positif

Kelas : III Pertemuan : 1

Jumlah Siswa : 30

Tanggal : 17 Februari 2016

Berilah tanda centang (x) apabila anak telah memenuhi kriteria pada instrumen observasi peningkatan motivasi belajar siswa!

No	NAMA SISWA	Nomor Indikator																					Jumlah
		1			2			3			4			5			6			7			
		a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	
1	ANGGIK ARDIYANTO	✓	✓								✓												3
2	VERANDA BAGUS S										✓			✓									2
3	CANDRA FEBRIANTO										✓			✓									3
4	ALFIN BAGUS WIJAYA	✓							✓					✓									6
5	ARIS YULIANTO								✓					✓									4
6	JENI DANIA SETIA PUTRI	✓							✓		✓			✓									3
7	RAFAEL ARYA PRAMUDYA													✓									2
8	RISMA PRIHANDANI				✓									✓									2
9	MUHAMMAD RIFQI ALAUDIN	✓							✓					✓			✓						3
10	DWI YULIASARI	✓			✓				✓					✓			✓						7
11	ADIRA ARMINTASARI	✓							✓					✓			✓						9

LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Guru Kelas : Persigati A Ma Pd Siklus : 1
 Kelas : II Pertemuan : 1
 Jumlah Siswa : 30
 Tanggal : 24 februari 2016

Berilah tanda centang (✓) apabila anak telah memenuhi kriteria pada instrumen observasi peningkatan motivasi belajar siswa!

No	NAMA SISWA	Nomor Indikator																		Jumlah			
		1			2			3			4			5			6				7		
		a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c		a	b	c
1	ANGGIK ARDIYANTO	✓	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8
2	VERANDA BAGUS S	✓	-	-	✓	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
3	CANDRA FEBRIANTO	✓	-	-	✓	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
4	ALFIN BAGUS WIJAYA	✓	-	-	✓	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	✓	-	10
5	ARIS YULIANTO	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	-	-	-	-	-	✓	✓	-	✓	-	10
6	JENI DANIA SETIA PUTRI	✓	-	-	✓	-	✓	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	✓	6
7	RAFAEL ARYA PRAMUDYA	✓	-	-	✓	-	✓	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	5
8	RISMA PRIHANDANI	✓	✓	-	✓	-	✓	-	-	-	✓	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	8
9	MUHAMAD RIFQI ALAUDIN	✓	✓	-	✓	-	✓	-	-	-	✓	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	6
10	DWI YULIASARI	✓	-	-	✓	-	✓	-	-	-	✓	-	-	✓	-	-	-	-	-	✓	✓	-	9
11	ADIRA ARMINTASARI	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	-	-	-	-	-	✓	-	✓	✓	-	12

LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Guru Kelas : Risqiyati A Ma'ida
 Kelas : II
 Jumlah Siswa : 30
 Tanggal : 27 Februari 2016

Siklus : 1
 Pertemuan : 2

Berilah tanda centang (✓) apabila anak telah memenuhi kriteria pada instrumen observasi peningkatan motivasi belajar siswa!

No	NAMA SISWA	Nomor Indikator															Jumlah						
		1			2			3			4			5				6			7		
		a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c		a	b	c	a	b	c
1	ANGGIK ARDIYANTO	✓	✓	-	✓							✓	✓	✓									8
2	VERANDA BAGUS S	✓	✓	-							✓	✓	✓	✓									7
3	CANDRA FEBRIANTO	✓	-	-							✓	✓	✓	✓									6
4	ALFIN BAGUS WIJAYA	✓	✓	-	✓		✓			✓	✓	✓	-	✓			✓			✓			11
5	ARIS YULIANTO	✓	-	-	✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓			✓			✓			12
6	JENI DANIA SETIA PUTRI	✓	✓	-	✓						✓	✓	✓	✓			✓			✓			8
7	RAFAEL ARYA PRAMUDYA	✓	✓	-	✓			✓			✓	✓	-	✓			✓						7
8	RISMA PRIHANDANI	✓	✓	-							✓	✓	✓	✓			✓						7
9	MUHAMAD RIFIQI ALAUDIN	✓	-	-	✓			✓			✓	✓	✓	✓			✓			✓			11
10	DWI YULIASARI	✓	✓	-	✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓			✓		✓				11
11	ADIRA ARMINTASARI	✓	✓	-	✓					✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓				10

	1	2	3	4	5	6	7	
12	YULI ARDIANTI	✓	-	✓	✓	✓	✓	8
13	RAIHAN PRAMANA	✓	-	✓	✓	✓	✓	6
14	RIDWAN PERMANA	✓	-	✓	✓	✓	✓	4
15	AFRIZAL GUNTUR F	✓	-	✓	✓	✓	✓	8
16	ANTON AUNURROHMAN S.	✓	-	✓	✓	✓	✓	9
17	DAFFA RAHMATDANI	✓	-	✓	✓	✓	✓	8
18	ZAHRANI AL MAISAROH	✓	-	✓	✓	✓	✓	11
19	ULFAH NURCAHYANI	✓	-	✓	✓	✓	✓	7
20	CHANDRA CAHYA S	✓	-	✓	✓	✓	✓	11
21	NOVITA FARAH REIVARANI	✓	-	✓	✓	✓	✓	11
22	FIRSTYO DIRGA F.	-	✓	✓	✓	✓	✓	6
23	SEFIRA DWI ANGGRAINI	✓	-	✓	✓	✓	✓	9
24	DEVANO ARYA SATYA	-	-	-	-	-	-	-
25	TOMY NANDA SUGIARTO	✓	-	✓	✓	✓	✓	9
26	FEBRIANA AYU N.	✓	-	✓	✓	✓	✓	7
27	DANDA MUHAMAD F.	✓	-	✓	✓	✓	✓	10
28	DEWI NUR FATIMAH	✓	-	✓	✓	✓	✓	9
29	MUHAMAD KEVIN M	-	✓	✓	✓	✓	✓	6
30	FREKA PRADITA	✓	-	✓	✓	✓	✓	8
31	NISRINA ARI MAHARANI	✓	-	✓	✓	✓	✓	8
	Jumlah							253

NB: Kelompok 3 menggantikan dengan Rio Hartanto¹¹
 Kelompok 3 selalu unggul (selesai lebih dulu, jawaban benar, cepat menangkap perintah guru)
 Kelompok 3 terdiri dari 27, 20, 22, 7, 9, 29

Kulon Progo, 27 Februari 2016

Observer



Nawa Puspita Aruna

LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Guru Kelas : Parsiyoti A. Ma. Pd Siklus : 2
 Kelas : II Pertemuan : 1
 Jumlah Siswa : 30
 Tanggal : 2 Maret 2016

Berilah tanda centang (✓) apabila anak telah memenuhi kriteria pada instrumen observasi peningkatan motivasi belajar siswa!

No	NAMA SISWA	Nomor Indikator																					Jumlah
		1			2			3			4			5			6			7			
		a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	
1	ANGGIK ARDIYANTO	✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓			-						✓	✓		10
2	VERANDA BAGUS S	✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓			-			✓			✓	✓		11
3	CANDRA FEBRIANTO	✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓			-						✓	✓		10
4	ALFIN BAGUS WIJAYA	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓			-		✓	✓			✓	✓		13
5	ARIS YULIANTO	✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓			✓			✓			✓	✓		12
6	JENI DANIA SETIA PUTRI	✓	-		✓			✓	✓	✓	✓			-				✓		✓	✓		10
7	RAFAEL ARYA PRAMUDYA	✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓		✓	-						✓	✓		10
8	RISMA PRIHANDANI	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓		13
9	MUHAMAD RIFI ALAUDIN	✓	-		✓			✓	✓	✓	✓			✓		✓				✓	✓		11
10	DWI YULIASARI	✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓			✓			✓			✓	✓		13
11	ADIRA ARMINTASARI	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓			-				✓		✓	✓		12

LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Guru Kelas : Parsiyoti A.Ma.Pd Siklus : 2
 Kelas : VII Pertemuan : 2
 Jumlah Siswa : 30
 Tanggal : 5 Maret 2016

Berilah tanda centang (✓) apabila anak telah memenuhi kriteria pada instrumen observasi peningkatan motivasi belajar siswa!

No	NAMA SISWA	Nomor Indikator															Jumlah						
		1			2			3			4			5				6			7		
		a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c		a	b	c	a	b	c
1	ANGGIK ARDIYANTO	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	10
2	VERANDA BAGUS S	✓	✓	-	-	-	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	-	-	-	-	-	8
3	CANDRA FEBRIANTO	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	9
4	ALFIN BAGUS WIJAYA	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15
5	ARIS YULIANTO	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	11
6	JENI DANIA SETIA PUTRI	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12
7	RAFAEL ARYA PRAMUDYA	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	9
8	RISMA PRIHANDANI	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	14
9	MUHAMAD RIFQI ALAUDIN	✓	✓	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	10
10	DWI YULIASARI	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	13
11	ADIRA ARMINTASARI	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	14

Lampiran 11. Hasil Observasi Penggunaan Media *Puzzle*

Lembar Observasi Penggunaan Media *Puzzle*

Siklus I pertemuan 41

No	Indikator	(√)	Deskripsi
1	Guru memperlihatkan media <i>puzzle</i> yang telah disiapkan.	✓	Guru memperlihatkan <i>puzzle</i> kepada anak-anak, anak-anak sangat antusias untuk menyusunnya.
2	Siswa mengamati media <i>puzzle</i>	✓	Siswa mengamati <i>puzzle</i> yang telah dirangkai beberapa anak.
3	Siswa bersama guru bertanya jawab tentang gambar yang ada di dalam <i>puzzle</i> .	✓	bertanya jawab mengenai <i>puzzle</i> (berangkat setelah dengan berjalan kaki) dan energi yang dibutuhkan dan cara menghemat energi.
4	Guru membongkar <i>puzzle</i> yang telah tersusun tersebut.	—	Guru tidak menyusun <i>puzzle</i> terlebih dahulu, siswa langsung menyusun.
5	Salah satu siswa maju dan merangkai kembali <i>puzzle</i> yang telah dibongkar.	✓	Siswa mengambil satu dua potongan <i>puzzle</i> untuk disusun. Menjadi sebuah gambar.
6	Siswa lain memberikan tepuk tangan untuk siswa	—	Belum ada apresiasi

	ynag telah berani menyusun <i>puzzle</i>		
7	<i>Puzzle</i> dibagikan kepada setiap kelompok diskusi.	✓	Masing-masing kelompok mendapat kan <i>puzzle</i> untuk dirangkai.
8	Siswa merangkai <i>puzzle</i> bersama teman kelompoknya masing-masing.	✓	Siswa sangat antusias merangkai <i>puzzle</i> dan berlomba-lomba menyelesaikannya.
9	Setiap kelompok mempresentasikan hasil rangkaian <i>puzzlenya</i> .	—	hasil dikumpulkan.

Kulon Progo,

2016

Observer

()

Lembar Observasi Penggunaan Media *Puzzle*

Situs 1 pertemuan 2.

No	Indikator	(√)	Deskripsi
1	Guru memperlihatkan media <i>puzzle</i> yang telah disiapkan.	✓	Anak-anak antusias
2	Siswa mengamati media <i>puzzle</i>	✓	Anak-anak memutar membalik dengan rasa ingin tahu yang cukup tinggi
3	Siswa bersama guru bertanya jawab tentang gambar yang ada di dalam <i>puzzle</i> .	✓	Guru bertanya jawab tentang gambar anak berangkat sekolah dengan berjalan kaki melalui percungkilan <i>puzzle</i> dan menjelaskan bahwa gambar tsb sebagai contoh energi.
4	Guru membongkar <i>puzzle</i> yang telah tersusun tersebut.	-	Tidak ada komentar dari guru
5	Salah satu siswa maju dan merangkai kembali <i>puzzle</i> yang telah dibongkar.	-	Ada 2 siswa maju saling membantu, namun pada pemasangan yang pertama.
6	Siswa lain memberikan tepuk tangan untuk siswa	-	Belum ada apresiasi dan dorongan dari guru.

	ynag telah berani menyusun puzzle		
7	Puzzle dibagikan kepada setiap kelompok diskusi.	✓	Masing-masing ^{kelompok} siswa mendapatkan puzzle dan bercemangat dalam merangkai
8	Siswa merangkai puzzle bersama teman kelompoknya masing-masing.	✓	Masing-masing kelompok berlomba mengerjakan dalam merangkai puzzle
9	Setiap kelompok mempresentasikan hasil rangkaian puzzlenya.	-	Hanya ada tanya jawab dengan guru kelas di tempat duduk kemudian hasil kerja hanya dikumpulkan.

Kulon Progo, 27 Februari 2016

Observer


(Nova Ruspita Arum)

Lembar Observasi Penggunaan Media Puzzle

Siklus II pertemuan I.

No	Indikator	(√)	Deskripsi
1	Guru memperlihatkan media puzzle yang telah disiapkan.	✓	Guru memperlihatkan puzzle yang telah dirangkai
2	Siswa mengamati media puzzle	✓	Sebelum puzzle dibongkar oleh guru siswa mengamatinya dulu
3	Siswa bersama guru bertanya jawab tentang gambar yang ada di dalam puzzle.	✓	Setelah siswa selesai merangkai puzzle, siswa melakukan tanya jawab
4	Guru membongkar puzzle yang telah tersusun tersebut.	✓	guru membongkar puzzle untuk disusun kembali oleh siswa
5	Salah satu siswa maju dan merangkai kembali puzzle yang telah dibongkar.	✓	empat orang siswa maju kedepan untuk merangkai puzzle yang telah dibongkar oleh guru
6	Siswa lain memberikan tepuk tangan untuk siswa	-	kurangnya apresiasi yang diberikan oleh siswa dan guru

	ynag telah berani menyusun <i>puzzle</i>		
7	<i>Puzzle</i> dibagikan kepada setiap kelompok diskusi.	✓	Setiap kelompok mendapatkan <i>puzzle</i>
8	Siswa merangkai <i>puzzle</i> bersama teman kelompoknya masing-masing.	✓	Siswa merangkai <i>puzzle</i> secara bersama-sama
9	Setiap kelompok mempresentasikan hasil rangkaian <i>puzzle</i> nya.	—	Guru hanya melakukan tanya jawab dengan masing-masing kelompok, namun tidak mempresentasikan hasil rangkaian <i>puzzle</i>

Kulon Progo, 2 Maret 2016

Observer


(Rizky Putri U.)

Lembar Observasi Penggunaan Media *Puzzle*

siklus II pertemuan 2

No	Indikator	(v)	Deskripsi
1	Guru memperlihatkan media <i>puzzle</i> yang telah disiapkan.	✓	Guru memperlihatkan <i>puzzle</i> yang telah dirangkai kepada siswa.
2	Siswa mengamati media <i>puzzle</i>	✓	Siswa sangat antusias dalam mengamati.
3	Siswa bersama guru bertanya jawab tentang gambar yang ada di dalam <i>puzzle</i> .	✓	Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai <i>puzzle</i> hujan. Guru bertanya kepada siswa, siswa menjawab. Beberapa siswa menanyakan hal-hal terkait hujan.
4	Guru membongkar <i>puzzle</i> yang telah tersusun tersebut.	✓	Setelah diamati siswa, guru membongkar <i>puzzle</i> hujan tersebut.
5	Salah satu siswa maju dan merangkai kembali <i>puzzle</i> yang telah dibongkar.	✓	Tiga siswa maju untuk merangkai <i>puzzle</i> hujan yang telah dibongkar guru. Siswa sangat bersemangat.
6	Siswa lain memberikan tepuk tangan untuk siswa	✓	Siswa dan guru memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada ketiga siswa yang telah berani maju dan merangkai <i>puzzle</i> .

	ynag telah berani menyusun <i>puzzle</i>	✓	
7	<i>Puzzle</i> dibagikan kepada setiap kelompok diskusi.	✓	Siswa berkelompok. Setiap kelompok mendapatkan <i>puzzle</i> untuk dirangkai.
8	Siswa merangkai <i>puzzle</i> bersama teman kelompoknya masing-masing.	✓	Setelah masing-masing kelompok mendapatkan <i>puzzle</i> , siswa merangkai <i>puzzle</i> dalam kelompoknya. Siswa berlomba-lomba menyelesaikan <i>puzzle</i> .
9	Setiap kelompok mempresentasikan hasil rangkaian <i>puzzlenya</i> .	✓	Setelah selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan di depan kelas secara bergantian.

Kulon Progo,

2016

Observer

()

Lampiran 12. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa

Lembar Observasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Siklus I pertemuan 1

No	Indikator	Sub Indikator	Ya	tidak	Deskripsi
1	Tekun menghadapi tugas	a. Setiap diberi tugas oleh guru, siswa langsung mengerjakannya.	✓		Seluruh siswa antusias dalam pengerjaan tugas-pe-musuran puzzle. Siswa kurang antusias saat pengerjaan tes.
		b. Siswa memperhatikan penjelasan guru.			Ada beberapa siswa ketika guru menjelaskan materi sendiri, bermain sendiri sendiri
		c. Ketika guru menerangkan, siswa mencatat hal-hal yang		✓	Siswa hampir memperhatikan dan membaca buku

		penting.				
2	Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)	a. Siswa tidak mengeluh dalam mengerjakan tugas				Siswa sudah berusaha menyusun puzzle sampai puzzle tersusun dengan baik. - Ada kakak kelompok ada yang sudah selesai ada kelompok yang kecewa.
		b. Siswa bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan.			v	Ya ada beberapa siswa bertanya kepada guru apabila belum jelas tentang pengerjaan tugas.
		c. Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik.				Siswa terus mencoba menyusun puzzle sampai jadi.
3	Menunjukkan	a. Dalam				

	minat terhadap bermacam- macam masalah orang dewasa	mengerjakan soal atau mengerjakan tugas di kelas, siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari- hari.		
		b. Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman- teman yang belum berhasil. (masalah		Siswa hanya berfokus pada teman sekelompoknya saja.

4	Lebih senang bekerja mandiri	sosial)	a. Siswa mencari referensi sendiri untuk mencari jawaban dari soal-soal					Siswa mencari referensi dari buku.	
			b. Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.						
			c. Siswa tidak mencontek pekerjaan teman.					Siswa mengerjakan bersama	
5	Memanfaatkan	a. Siswa							

	waktu dengan sebaik-baiknya.	mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu		✗	Guru tidak memberi patokan waktu.
		b. Siswa memanfaatkan waktu luang untuk membaca		✓	memanfaatkan waktu dengan bermain bersama teman.
		c. Siswa memanfaatkan waktu luang untuk berdiskusi dengan temannya.		✓	memanfaatkan waktu dengan bermain dan mengobrol bersama teman
6	Dapat mempertahankan	a. Siswa mampu mempertahankan			

	pendapatnya	pendapatnya beserta alasannya dihadapan teman yang lainnya.			Siswa hanya membacakan hasil diskusinya.
		b. ketika mengerjakan soal, siswa tidak mudah terpengaruh dengan jawaban teman.			
7	Senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal.	a. Siswa menjawab pertanyaan ketika guru mengajukan pertanyaan.			Siswa menjawab pertanyaan tapi belum sesuai dengan jawaban sebenarnya.

					jenis pengorganisasian perusahaan
					struktur
					jenis pengorganisasian LKS proses belajar mengajar
					evaluasi

Kelompok 2.4 Desember 2016

Observer

[Signature]

(Nama Observer)

Lampiran 12. Surat Perizinan



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN PENGASIH
SD NEGERI KEPEK

Alamat : Kepek, Pengasih, Kulon Progo Kode Pos 55852, Telepon : 08282740480

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421 / 25 / IV / S D / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Kepek menerangkan bahwa:

Nama : Gesti Lutfiyani

NIM : 12108241115

Sem/ Prodi : VIII PGSD

Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melakukan penelitian di SD Negeri Kepek dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI KEPEK KULON PROGO".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Pengasih, Maret 2016

Kepala Sekolah

Sumardiyana, S.Pd

NIP 19610525 198201 1 003



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepalihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

operator2@yahoo.com

SURAT KETERANGAN IJIN
070 /Reg / V/396/02/2016

Membaca Surat : DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Nomor : 1073/UN34.11/PL/2016
Tanggal : 15 FEBRUARI 2016 Perihal : IJIN PENELITIAN / RISET
Mengingat : 1 Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Penzinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2 Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3 Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4 Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Penzinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta

DIJIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : GESTI LUTFIYANI NIP/NIM : 12108241115
Alamat : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Judul : UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI KEPEK KULON PROGO
Lokasi : SEKOLAH DASAR NEGERI KEPEK KULON PROGO
Waktu : 16 FEBRUARI 2016 s/d 16 MEI 2016

Dengan Ketentuan

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
- Menyerahkan softcopy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website : adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah di syahkan dan di buhuhi cap institusi;
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website : adbang.jogjapro.go.id;
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada Tanggal 16 FEBRUARI 2016
An. Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pengembangan
Ub.



Tembusan:

- GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
- BUPATI KULON PROGO C.Q KPT KULON PROGO
- KA. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
- DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
- YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 1, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmpt.kulonprogo.go.id Email: bpmpt@kulonprogo.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00145/II/2016

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/REG/V/396/2/2016, Tanggal: 16 Februari 2016, Perihal: Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..

Dilizinkan kepada : **GESTI LUTFIYANI**
NIM / NIP : **12108241115**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI KEPEK KULON PROGO**

Lokasi : **SEKOLAH DASAR NEGERI KEPEK KABUPATEN KULON PROGO**

Waktu : **16 Februari 2016 s/d 16 Mei 2016**

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan menjadi tanggung jawab sepenuhnya peneliti
6. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
7. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : Wates

Pada Tanggal : 17 Februari 2016

KEPALA
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PERIZINAN TERPADU

AGUNG KURNIAWAN, S.IP., M.Si
Pembina Tk.I ; IV/b
NIP.19680805 199603 1 005

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Pengasih
6. Kepala SD Negeri Kepek Pengasih
7. Yang bersangkutan
8. Arsip